MITOLÓGIAI

ÁBÉCÉ

MITOLÓGIAI ÁBÉCÉ

MITOLÓGIAI ÁBÉCÉ

3. kiadás

IRTA.

BODROGI TIBOR

DOBOSSY LÁSZLÓ

DÖMÖTÖR TEKLA

ECSEDY CSABA

HORVÁTH TIBOR

KATONA IMRE

KECSKÉS LÁSZLÓNÉ

IFJ. KODOLÁNYI JÁNOS

KOMORÓCZY GÉZA

KOVÁCS GYÖRGY

MÁDY ZOLTÁN

SÁRKÁNY MIHÁLY

WACZULIK MARGIT

WESSETZKY VILMOS

GONDOLAT · 1978

LEKTORÁLTA

HAHN ISTVÁN

ISBN 963 280 610 7

© GONDOLAT 1970

TARTALOM

AFRIKA 9
(Katona Imre–Ecsedi Csaba)

AMERIKA 43

AZ ESZAK-AMERIKAI INDIÁNOK
ES ESZKIMOK

(Dömötör Tekla)

KOZÉP- ES DÉL AMERIKA INDIÁN NÉPEI 62
(Sárkány Mihály)

EGYIPTOM 91
(Wessetzky Vilmos)

ELŐ-ÁZSIA. 115
(Komoróczy Géza)

A FINNUGOR NÉPEK 184
(ifj. Kodolányi János)

A GERMÁNOK 200
(Dömötör Tekla)

A GÖRÖGÖK, AZ ETRUSZKOK
ÉS A RÓMAIAK 219
(Waczulik Margit)

INDIA 269
(Kovács György)

JAPÁN 291
(Horváth Tibor)

A KELTÁK 303
(Mády Zoltán)

KÍNA 340
(Kecskés Lászlóné)

ÓCEÁNIA 355
(Bodrogi Tibor)

A SZLÁVOK 375
(Dobossy László)

BIBLIOGRÁFIA 387

NÉV- ÉS TÁRGYMUTATÓ 397

Korunk szokatlanul nagy érdeklődéssel fordul a mítoszok felé; széles körű, elmélyült viták alakultak ki a mítosz meghatározása, keletkezése, jelentősége stb. körül. A Mitológiai Ábécé *nem tűzte, nem tűzhette ki céljául a mítoszok egész problémakörének feltárását, összefoglalását, csupán a jelentős népek, népcsoportok és területek ősi mítoszainak legfontosabbjait kívánja ismertetni. Azoknál a népeknél, amelyeknek régi történetéről maradtak fenn írásos emlékek, az ősi hiedelmek ismertetésének nincs akadálya. Az európai népeknél általában a kereszténység, az ázsiaiaknál a buddhizmus, dzsainizmus, konfucianizmus és az iszlám elterjedése előtti hiedelemvilágot foglalják össze az e népekről, országokról szóló rövid fejezetek. Másként kellett természetesen eljárni azoknál a népeknél, amelyeknek ősi korszakaiból nem maradtak írásos feljegyzések, amelyekről csak a XV. században megindult felfedezések óta szólnak az útleírások, néprajzi stb. művek. Ezeknél nemigen tudjuk az ősi hiedelmeket a később keletkezettektől elválasztani, s így mindazt a lényegeset közöljük, amit hitvilágukról s annak fejlődéséről*

a tudomány meg tud állapítani. Így azután az afrikai népekről, az amerikai indiánokról és eszkimókról, az óceániaiakról és ausztráliaiakról írott fejtegetések jellegükben eltérnek a görög, római, kínai stb. mítoszokat tárgyaló fejezetektől.

A kötetnek az egyes népekről, területekről szóló részei ábécé sorrendben követik egymást. Az istenek, mitikus hősök nevét minden esetben kiemeltük, a mitológiai fogalmakét azonban csak egyszer, ott, ahol egyszersmind a fogalom magyarázata is megtalálható.

A mű használatát név- és tárgymutató segíti elő.

AFRIKA

A fekete kontinens őstörténetéről az utóbbi évtizedekben egyre gyarapodó ismereteink szerint az előember talán már kétmillió éve megjelent; egyesek szerint itt volt az emberiség bölcsője is mintegy húszmillió évvel ezelőtt. Tízezer évvel időszámításunk előtt a létfenntartási javak termelése neolitikus kőeszközök segítségével indult meg, valószínűleg csak esetlegesen és igen kezdetleges módon. A vas csaknem három évezrede jelentkezett a Szaharától délre, és bár gyorsan elterjedt, az európai gyarmatosítás koráig különböző okok miatt nem hozott lényegesebb változást, mint hogy felváltva a kőeszközöket, némileg hatékonyabbá tette a termelést. A vas használata azonban nem volt általános; az afrikai társadalmak fejlődése nagyon eltérő ütemben haladt.

Egyes, sivatagba (busman) és őserdők mélyére (pigmeus) visszaszorult vadásznépek csaknem kőkori szinten rekedtek meg: meghatározott körzeten belül, meglehetősen laza szervezetű hordákban élnek. Ők

képviselik a legrégibb afrikai embertípust, vallásuk pedig hű tükre életmódjuknak és társadalmuknak.

A rendkívül mozgékony és változatos történetű pásztornépek egy északról kelet felé tartó és Dél-Afrikáig húzódó hatalmas félkörívben helyezkednek el. Társadalmuk többnyire katonailag megszervezett törzs és törzsszövetség. E nomádoknak nagy szerepük volt a különböző bennszülött államok megalapításában és megdöntésében: a néger földművesekkel inkább háborúskodtak, mint békében éltek. Gyakran keveréknépek, mint amilyenek pl. északon a berberek, keleten pedig a hamita népek. Vallási rendszerük tagoltabb a vadászokénál és harcosabb a földművelőkénél.

Afrika lakosságának többsége földművelő. A kapa a fő munkaeszköz; a kapás gazdálkodás lehetővé teszi az állandó falutelepülés kiépülését, a nemzetségi keretek megszilárdulását, a politikai rendszer fejlődését.

Az afrikai néger népeket két nagy csoportra szokás osztani: 1. a szudániak; ez a csoport rendkívül széttagolt népek halmaza; 2. a tőlük délebbre lakó bantuk viszont sokkal egységesebbek, állandó terjeszkedésükkel az utóbbi évszázadokban is nagy területeket népesítettek be. A néger népek vallása annyiban egységes, hogy tipikusan földműves még számos bantu állattartó nép esetében is: az ősök tisztelete, a föld és a termékenység gondolata áll az első helyen.

Többé-kevésbé kezdetleges államalakulatok szerte Afrikában már korán felbukkannak: az i. sz. VII. századtól a Szaharától délre tucatjával tűntek fel ún. szakrális fejedelemségek, istenkirályságok, gyakran hatalmas birodalmak, amelyek néhány évszázados fennállás, terjeszkedés után többnyire külső hódítás könnyű zsákmányai lettek, elpusztultak vagy újjáalakultak. Vallási rendszerük általában igen differenciált volt, ennek mindmáig tartó hatásával feltétlenül számolnunk kell.

Ekés földművelést szórványosan találunk. Észak-

Afrikában, főként északkeleten; két nagy civilizáció alakult ki itt az ókorban: Egyiptom és Etiópia. Talán tőlük terjedt el az egész földrészen a vas ismerete és számos kulturális elem, így pl. a keleti típusú istenkirályság egyes rítusai, az uralkodás jelvényei, egyes vallási szimbólumok. Az Észak- és Kelet-Afrikában élő civilizált népek mai utódai részben kopt keresztények, részben muszlimok (etiópok, illetve berberek, arabok, szudáni népek); e tételes vallásrendszerek ismertetése azonban itt nem feladatunk.

Afrikában minden mítosz szent mese, amely hiedelmet tartalmaz, vagy rítust magyaráz. A „világi" mesétől jól elkülöníthető. Sok nép mitológiájából azonban alig valamit vagy éppenséggel semmit sem ismerünk; gyakran – elsősorban Kelet-Afrikában és a Kongó-medencében – úgy tűnik, hogy ezek a társadalmak egyáltalán nem is rendelkeznek mítoszokkal. Pedig néha csak a megfelelő embert kellene megkérdezni a kutatónak, hiszen az avatási, körülmetélési szertartások előtt senki sem ismeri ősei hagyományait, amelyeket az öregek és a törzs papjai az avatást megelőző „iskolában" tanítanak a világ, az emberek, a szokások és a kulturális javak eredetéről. Még többet ismer meg egy bennszülött akkor, amikor idősebb lesz, és belép valamelyik titkos társaságba. Ezek már speciális, csak a társaságra vonatkozó mítoszok. Ha valakinek az apja egy rokonsági csoport feje, és őt szemeli ki utódául, beiktatása előtt meg kell tanulnia a család, ágazat vagy nemzetség eredetéről és történetéről szóló mítoszokat. Az állami intézmények mindegyikéhez és az uralkodócsalád egyes tagjainak életéhez is számos mítosz fűződik, ezeket azonban gyakran csak az a néhány papi hivatalnok ismeri, akinek éppen ez a feladata, s tisztsége esetleg nemzedékeken keresztül öröklődik. Sokszor viszont valóban tehetetlen a kutató, mivel – főként a bantu népeknél – ősi tradíció tiltja

a titkos mitologikus történetek elmondását még törzsön belül is, nemhogy idegennek.

A mítoszok, szent történetek felölelik egy-egy nép teljes világképét. Foglalkoznak a világ teremtésével, az istenek születésével, tetteivel, egymáshoz és az emberekhez való viszonyával, a természeti jelenségek és a kultúrjavak keletkezésével. Emellett minden rokonsági csoport saját családi mitológiával is rendelkezik, ennek kutatása azonban még meglehetősen hiányos.

Minthogy az afrikai vallások ismerete nélkül a mítoszok többsége egyszerű epikus történet csodás elemekkel, azaz, mivel a mitológia nagy része voltaképpen a vallás magyarázata, célravezetőnek látszik, hogy a vallási rendszerek ismertetésével párhuzamosan mutassuk be őket.

ZSÁKMÁNYOLÓ NÉPEK

Az afrikai zsákmányoló népek mindennapos létfenntartó tevékenysége a vadászat, rovarok és növények gyűjtögetése; jelentős mértékben és közvetlenül függnek tehát a természettől. Társadalmi szervezetük a laza horda (családcsoport), néha nemzetség. A munka megosztása nem és kor szerint történik. Az öröklés és a leszármazás nem olyan gondosan számon tartott, mint a későbbi fejlődési szakaszokban, és a hatalmi-alávetettségi viszony sem alakult még ki. A vallás sok tekintetben feltűnően régies, szinte kőkori jellegű. (A dél-afrikai busmanok vadászmágia céljából még a múlt században is készítettek sziklarajzokat.)

A vadásznépek az emberi nem és a természet, különösen pedig az emberek és állatok között minden válaszfalat lebontanak; az utóbbiaknak értelmet, öntudatot tulajdonítanak, sőt csodálattal adóznak az emberénél is fejlettebb képességeiknek (animalizmus).

A busmanok még nem jutottak el az ember állatőstől való származásának gondolatáig, a totemősig, és nem is egy embercsoport és állatfaj, hanem csak azok egyedei között képzelnek titokzatos, baráti és testvéri kapcsolatot (pre- vagy individuáltotemizmus). Mindenki ismeri állati alteregóját (hasonmását); s mivel egyikük halála maga után vonhatja a másikét, kölcsönösen segítik, oltalmazzák egymást (védőszellemek hite). Hitük szerint az ember varázslat és halál közbejötte nélkül is átváltozhat a megfelelő állattá.

A kongói pigmeusoknál a nemzetségi ős totemállatát már valamennyi tag magáénak vallja, és az egész állatfajt is tiszteli. (Ez sem jelent azonban leszármazást, csak barátságot, rokonságot; csoporttotemizmus.) A szentnek tartott állatok életét bonyolult tabu (tilalmi)-szabályok védik: tilos őket vadászni, húsukat elfogyasztani stb. Bármely szabály megsértése esetén tisztulási szertartásra vagy engesztelő áldozatra van szükség.

A busman teremtésmondák szerint az emberek és az állatok sokáig békében éltek, s az ügyesebb állatok (madarak, sáskák, sakál stb.) tüzet szereztek a gyámoltalan embereknek, továbbá megtanították őket alapvető ismeretekre is (állatmitológia). Később félreértés és ellenségeskedés támadt közöttük. A busman mítoszok, vadásztörténetek, tréfás elbeszélések stb. idealizált hősei az állatok, különösen az önálló ciklust (mondakört) alkotó ún. mantisz-történetekben. A MANTISZ – ha nem lenne olyan sokoldalú figura, írhatnánk nevét nagybetűvel is – isteni lény szellem, állat, ember, tárgy alakjában és jellemvonásaival, a busmanok azonban azonosítják égistenükkel, KAGGENnal, illetve TORÁval. Néha egyszerű állatmesét mondanak el, s kiderül, hogy hőse azonos a mantisszal.

A szellemképzet ezen a fokon szintén fejletlen: a szellem még nem testetlen, nemek nélküli lelket jelent s

nem is antropomorf (ember alakú), hanem teriomorf (állat alakú); mindenesetre már természetfolotti varázserővel rendelkezik, és tobbnyire jóindulatú (démon). A vadásznépek korében a társadalmi munkamegosztás még fejletlen, ennek megfelelően a szellemvilág alakjai is egymásba olvadnak, hatókoruk alig kulonul el. E kulonféle szellemek tulajdonképp egyszerre toltik be a későbbi ósok, a differencialtabb szellemek és az istenségek szerepét: a mitikus óskorban ók népesítették be a foldet élőlényekkel, tagjai voltak a busman „őscsaládnak". Egyes elképzelések szerint ők szerezték a tuzet, és hasznos ismeretekre tanították az embereket. (Valamelyest tehat már kezdenek hasonlítani az emberek és az istenek kozott állo, a teremtést befejező és kiegészítő ún. kultúrhéroszokhoz.) Közulük az Állatok Ura (a vadász-szellem) adja a zsákmányt, a bozótszellem pedig részt vesz a vadaszavató szertartásokon, ámbár szerepkorük nem ilyen élesen elhatárolt.

A busman társadalom legnagyobb unnepe a férfiak vadásszá avatása. Az ún. bozótiskolában vezetik be őket a vadászat titkaiba; az ifjakat kulonféle bátorság- és ugyességpróbáknak vetik alá, és az általuk ejtett zsákmány egyes részeivel megkenik őket (tehát vér szerinti testvérekké válnak az állattal). Szokás továbbá a nemi szervek operációja és az egyik ujj rituális levágása is. Ezek után válhatnak csak teljes jogú felnőttekké. A bozótbeli szertartások során az állat alakú bozótszellemek is „megjelennek": a varázsló leopárd- vagy oroszlánbőrt borít magára, és ún. zúgófával vagy zugattyúval utánozza hangjukat.

A pigmeusok sorozatosan ismétlődő rossz vadászat esetén arra gyanakszanak, hogy az Erdő Szelleme elaludt, nem gondoskodik gyermekeiről; ún. MOLIMO-szertartással próbálják felébreszteni: este a nők és a gyermekek nyugovóra térnek, a férfiak eltorlaszolják a telepre vezető utakat; tűz koré telepedve mind hangosabban énekelnek, sőt egyikük a tábortól távolabb fa-

kürttel továbbítja a hangot. Időnként feszülten figyelik a visszhangot, amely számukra az erdő felébredésének jele.

Az öröklés rendjének szabályozódása, továbbá a halál elkerülhetetlenségének tudatosulása előtti fokon még nem beszélhetünk lélekképzetekről. A busmanok is egy mindent betöltő személytelen varázserőben, az ún. MANÁban hisznek (manaizmus), amellyel nemcsak az ember és az állat, hanem a természeti jelenségek, sőt még a tárgyak is rendelkezhetnek; e természetfölötti erő helyenként (pl. a bozótban) és személyenként (pl. a jósban, boszorkánydoktorban) fel is halmozódhat. A pigmeus MEGBE (életerő) még összetettebb elképzelés: vér és árnyék kötőanyagából áll, s egyes személyekhez tartozik; a halál beálltával elhagyja a testet, egy része a totemállatba, a másik pedig a halott ajka fölé hajló legidősebb fiába száll át. (E megbe-képzet ellenére a halott- és őskultusz a pigmeusoknál sem jelentős.)

A busman szellemek általában jóindulatúak és segítőkészek, de a társadalmilag kötelező szabályok megsértése, illetve a szertartások elmulasztása esetén bajt, betegséget, éhséget is küldhetnek. Az emberekkel álmok és más természeti jósjelek (ómenek) által tudatják a jövendőt.

A busmanok vitás esetekben olykor ún. istenítélethez folyamodnak: a gyanúsítottakat tűz mellé állítják; akire a füst száll, az a vétkes.

Ilyen módon tulajdonképpen, természetfölötti eszközökkel, védelmezni akarják a társadalom rendjét. Hasonló „rendfenntartó", ritkábban „rendbontó" szerepe van a varázslónak is. Természetfölötti képességeit részben örökölte, részben szerezte. A busman „őscsalád" ugyanis csodás képességekkel rendelkezett: állat, növény, csillag vagy akár szikla alakját is fel tudta venni. A természetfölötti képességekkel rendelkező varázsló-orvos is sok mindenre képes; legfőbb feladata a közvetítés az emberek és a szellemvilág között.

Munkaköre éppúgy nem különült még el, mint a szellemeké: varázsló, orvos, jós egy személyben.

A vadásznépek háziállatok és termesztett növények híján csak kevéssé tudják megfigyelni s főként önmagukra alkalmazni az élet keletkezését és törvényszerű elmúlását. Miként szerencsés véletlen folytán ők is el tudják ejteni az űzött vadat, ugyanúgy az embert is más-más életkorban és különböző formákban érheti baleset, villámcsapás, betegség, vadászszerencsétlenség stb. A busmanok, mint sok más afrikai nép is, a halál kötelező érvényét azzal magyarázzák, hogy a megbízott állatok tévesen adtak át bizonyos égi üzenetet. A Hold először a teknősbékával, majd a nyúllal küldte az embereknek ezt az üzenetet: „Ó, emberek, ahogy én meghalok, és új életre ébredek, úgy haltok meg ti is, és ébredtek új életre." Mindkét állat elfelejtette útközben az üzenetet, a nyúl azonban gyáva volt ahhoz, hogy visszamenjen, mint a teknősbéka, és bevallja ezt a Holdnak, így tévesen a következőket mondotta az embereknek: „Ó, emberek, ti meghaltok, de örökre haltok meg." Utóbb megérkezett másodszor is a teknősbéka, s azt mondta, hogy a nyúl hazudik, mire az emberek dühükben követ dobtak rá; azóta hasított a nyúl ajka. Nem volt azonban mit tenni, a téves, elsőnek átadott üzenet lett az érvényes, és az emberek azóta mindnyájan meghalnak.

Mint már említettük, a busman mitológiában megtaláljuk egy legfelsőbb lény képzetét: ez Tora vagy Kaang; néhol Khunak is nevezik. De alakja igen elmosódott, s általában azonosul Kaggennal, az Állatok Urával, aki eredetileg vadászszellem; ő adott az állatoknak nevet és eltérő tulajdonságokat, ő alkotta meg a Holdat is, azzal, hogy szandálját az égre hajította. Különösebb kultusza azonban nincs, ellentétben a rokon származású pigmeus Toréval, aki minden zsákmányból az első részt kapja, és már imádkoznak is hozzá.

Az afrikai pásztornépek kisebb része előzőleg vadász, többségük földműves volt, a nomadizálást pedig mindig is kiegészítette némi földművelés; ha másként nem, letelepült közösségek erőszakos meghódításával. A legelőkért és a hatalomért vívott szakadatlan harcok, továbbá a folytonos vándorlások katonai társadalomszervezetet, örökletes és központi vezetést, valamint harcias világszemléletet alakítottak ki, az állatállomány felduzzadása és a hódító hadjáratok zsákmánytöbblete pedig fokozatos társadalmi rétegződést eredményezett.

A nomádok gondolatvilágának középpontjában továbbra is az állatok maradtak, de már lazább az ember és a természet közötti kapcsolat, a vadon élőkkel szemben előtérbe kerülnek a háziállatok.

A kelet-afrikai nagy tavak környékén lakó, állami keretek között élő himák még ismernek bizonyos totemisztikus elképzeléseket: pl. hisznek az emberi nem és valamely állatfaj rokonságában, de nem leszármazásában. Esőcsinálóik – igen jellemzően – leopárdbőrt és tehénfarkat hordanak. A Közép-Nílus mentén lakó lotukák nemzetségei rendszerint totemállatokról nevezik el magukat.

Afrika-szerte elterjedtek az ún. FANANY-mítoszok: a főnökök halál után szent totemállatokká (leopárd, kígyó, elefánt, oroszlán s a későbbiekben már bivaly is) változásának történetei. Ezek alapján a halott főnök és valamely említett állat közé szinte egyenlőségjelet tesznek, s mindenki köteles az elejtett leopárd bőrét és az elefánt agyarát beszolgáltatni.

Igazi tiszteletnek elsősorban a háziállatok örvendenek; egyes fajták vagy egyedek húsát tilos fogyasztani; a nomádok különben is inkább tejet isznak. Ünnepi áldozatra szánják a tiltott állatokat; koponyájuk ülőkéül, bőrük pedig az előkelőbbek halotti takarójául

szolgál. Az állatállomány birtoklását és öröklését bonyolult tabu-előírásokkal átszőtt szabályok rendezik, többek között pl. a délnyugat-afrikai hereróknál is. E nép két egyenlő törzsfélre, ún. moietyre oszlik, mindkettőnek megfelelő színű és szarvállású szent totemállata van; az oruzo csoport inkább vallási, míg az eanda társadalmi jellegű. A házastársak születésük szerinti csoportban örökölnek, a gyerekek pedig nemük szerint tartoznak egyik vagy másik csoportba, stb. A sokféle szabály lényegében az állatállomány túlságos megosztását, illetve kevesek kezén való felhalmozódását fékezi.

Az állattartó népeknél az öröklés és utódlás rendje megkívánja a leszármazás pontos számontartását, a vagyonalapító és -gyarapító ősök ismeretét és egyben tiszteletét, amely a lélek halál utáni továbbélésének hitén alapszik. Az őskultusz azonban jóval több a halottkultusznál, mivel nemcsak a közvetlenül elhaltak, hanem a felmenők szertartásos tiszteletét is jelenti.

A dél-afrikai hottentották népi hőse Heicsi-Eibib, aki szinte minden természetfeletti vonást egyesít magában: mitikus ősapa és hős, törzsfő és varázsló, az átváltozások valóságos művésze; a vadászszerencse ura és kultúrhérosz is: neki tulajdonítják pl. a sziklarajzokat. Minden régi kőhalmot az ő sírjának tekintenek, és ott mutatják be az állatáldozatokat.

A szomszédos hererók bilaterális (apai és anyai ágú) leszármazási rendjüknek megfelelően két ősszülőt is tisztelnek: Mukurut és feleségét, Kamangarungat, akik a mitikus életfából, az omumboronbongából sarjadtak. Kettejük közül a férfi élvez nagyobb tiszteletet, illetve az ő leszármazottja és eleven mása a mindenkori főnök; hasonlóképpen a mitikus életfa helyett is annak mai megfelelőjét, bizonyos fajta bokrot tisztelnek: „lába" (töve) elé áldozati követ, „karjára" (ágára) pedig fűcsomót akasztanak, és elmormolják előtte segélykérő imájukat.

Afrika tipikus nomád népe a nagy tavak környékén lakó maszai; legfőbb vezetőjük az ol oiboni, akinek rendkívüli varázserőt és jóstehetséget tulajdonítanak; vallási főhatalommal rendelkezik, s rendszerint csak nagyon közvetett világi uralmat gyakorol. A legnagyobb társadalmi ünnep, az avatás sem folyhat le jelenléte nélkül. Mivel a maszaik szerint öröklét csak az előkelőket illeti meg, közönséges halottaikat kiteszik a pusztába, a jósokat, papfejedelmeket viszont marhabőrbe takarva kősírba fektetik, és az arra elhaladók tiszteletből követ dobnak rá.

A hererók szent főnöke a legvagyonosabb nemzetségből kerül ki, rokonai is mind gazdagok (nevük: ovanene= a nagyok), az ő kezükben összpontosul minden hatalom. A papfejedelem az eleven ős; vezetője minden vallási szertartásnak, társadalmi tevékenységnek és jogi eljárásnak. Életének jelképe a szent tűz, amely az ő főnöki templomkunyhójában ég, s amelynek egy percre sem szabad kialudnia. (Ez a templomi örökmécseshez hasonlóan a tűzgerjesztés ismerete előtti fok emlékét őrzi.) A szent tüzet a Vesta-szüzekre emlékeztetően a főnök legidősebb és legkedvesebb leányai táplálják. Valahányszor esténkint megfejik a teheneket, vagy tanácskozásra gyűlnek össze, a král (kör alakú telep) közepén levő áldozati helyen a szent tűzből vitt parázzsal gyújtanak tüzet, és a maradékot mindig visszaviszik. Szükség esetén csak maga a főnök gyújthat új tüzet: a szent omuvapu-bokorból készíti a tűzgerjesztő szerszámot, amelynek egyik ága nőt, a másik férfit jelképez; ez, ha nem használják, a templomkunyhó falára van akasztva. Szertartásosan új tüzet gyújtanak a főnök halála esetén is. (Hasonló tűzkultusszal Afrika minden bennszülött államában találkozunk.)

A pásztornépeknél a társadalom legnagyobb ünnepe az avatás, amelyet a természetfölötti hatalmak nevében jósok, szakrális személyiségek rendeznek. Az eljárás hosszadalmas, a szabályok szigorúak; itt is megvan az

ifjak elkülönítése, a bátorság- és ügyességpróba és legtöbb esetben a körülmetélés is. Az avatás korcsoportonkint megismétlődhet, pl. a maszaiknál van gyermek- és serdülőkori avatás, az utóbbi körülmetéléssel jár, utána az ifjak két éven át ún. tanulók (jelöltek), majd leborotválják hajukat, és harcos csoportba szervezetten, szigorú fegyelem alatt élnek; ők jelentik a törzs fő katonai erejét. Aránylag elég későn, huszonnyolc-harminc éves korban nősülhetnek; ettől kezdve öreg a nevük, és mindnyájan elhagyják a harcosok táborát.

A természetfölötti képességekkel rendelkező emberek munkaköre a pásztornépeknél valamelyest már elkülönültebb, mint a vadászat fokán volt. Tevékenységük elsősorban az állatok védelmére irányul: a Nílus menti nuereknél pl. van külön szarvasmarhák papja, aki állatgyógyítással foglalkozik; a földi dolgok papja az emberekkel kapcsolatos mágikus praktikákat intézi, a társadalmi kérdések papja vagy bírája pedig a nézeteltéréseket, jogi eseteket.

Afrika-szerte elterjedt a béljóslás; sajátos jelenség az állati zsigerekben található rontó erő hite, amelyet gonosz varázslóktól és boszorkányoktól származtatnak; a rontás vezet a jószág elhullására.

A boszorkánydoktorok és jósok részben öröklik, részben a szellemektől adományként kapják képességeiket; ha valamely szellem megszállja a kiválasztottakat, akik kivételes esetekben nők is lehetnek, a sugallat szerinti munkakörökben kezdik meg működésüket.

A pásztorok, valamint a sztyeppei parasztok számára létfontosságú az eső, ennek megfelelően égi isteneik legfőbb funkciója az esőküldés, a különféle természetfölötti erővel rendelkező földi közvetítők közül pedig az esőcsináló személye kiemelkedő jelentőségű; a nílusi nubák pl. a mitikus, ősi, nagy halott esőcsináló egyenes leszármazottjának tartják őt, de a többi népnél is fontos személy, nemegyszer maga a szakrális fejedelem. Az esőcsinálás különben Afrika-szerte ismert, s legtöbb

helyen szimpatetikus (hasonlósági) alapon nyugszik. A nagy tavak környékén lakó nyorók esőcsinálója egy agyagfazekat tesz ki a napra, abba egy ökölnyi fekete követ helyez, és vizet önt rá. Ha ügyesen végzi, és a víz azonnal szerteszét loccsan, hamarosan beköszönt az eső. Az esőcsináló ezután a fazékba fekete kecske vérét engedi, varázsfüveket tép rá, belemárt egy fűcsomót, és azzal az ég felé csap, mintegy elindítja az esőt. Van esőkérő áldozat is: a nemzetség öregjei fekete bikát, juhot vagy kecskét áldoznak őseiknek, illetve az előbbihez hasonló elgondolás alapján sört öntenek az ősök koponyájára.

A társadalmi munkamegosztás fejlettebb foka, különösen pedig a hajdani államélet hatására az állattartó népeknél megsokasodtak a különféle szellemek és istenségek, de működési és illetékességi területük többékevésbé elkülönült. Ezzel párhuzamosan az örökletes főnökség megszilárdulása mitikus hősöket teremtett, akik – mint már említettük – az ősidőkben hasznos vívmányokkal (pl. a tűzzel) ajándékozták meg az emberiséget, majd pedig vagyont és hatalmat harcoltak ki utódaiknak. Az ő alakjuk a szellemvilágban természetfölötti képességű kultúrhéroszokká és istenségekké magasztosulhatott, sokáig őrizve a megvívott harcok nyomait. Rendszerint a győztes fél lett az előkelőbb, a vörös égben lakó isten, levert ellenfele pedig a gonosz, a fekete (kék) ég vagy az Alvilág lakója. Másvilági kíséretükben ott vannak a hajdan csatlakozott harcosok szellemiesült alakjai is.

A hottentotta Csui-Goab vonásai részben még manisztikusak (ősapaiak): ő az első ős és egyben törzsfő is; de már felöltötte az időjárás (zivatar)-isten vonásait, sőt hatásköre, illetve alakja kiteljesedett égben lakó jóságos, teremtő istenséggé. Gondot visel alattvalóira, a vörös égben lakik, míg ellenfele, a gonosz Gaunab a fekete (kék) ég uralkodója. A kettejük közötti harc-

ban Csui-Goab megsérült, innen a jelzője is: „fájó térdű".

A herero istenség, érthetően, két személyből tevődött össze: Ngyambi korábban égi isten volt, teremtő és az időjárás szabályozója, Karunga pedig a föld, a víz és az Alvilág istene, a messze északon lakó vörös ős. (Északra volt a hererók őshazája, fejjel arrafelé temetik ma is halottaikat, tehát a holtak birodalma felé néznek; az északi irány a településen belül is szentnek számít, így pl. a főnöki templomkunyhó a král északi felén áll.) Karunga felesége Muszisi, de neki éppúgy nincs nagyobb szerepe, mint a fentebb említett Kamanga-rungának. Az egyesült Ngyambi-Karunga az ég, föld és Alvilág istene egy személyben, ő teremtette az embereket és az állatokat; ő az élet és halál ura, az időjárás stb. szabályozója. Különösebb tiszteletnek azonban nem örvend, az őskultusz jóval erősebb.

FÖLDMŰVESEK

A rendszeres termelőmunka (a földművelés és az azt kiegészítő állattartás), a letelepült életforma, az öröklés szabályozott menete kis területi-vérségi, vagyis falusi-nemzetségi egységekbe rendezte a társadalmat; mindez a vallási fogalmak megfelelő átértelmeződésével járt.

A földművesek világszemléletének középpontjában a föld, a termékenység és az újjászületés gondolata áll, ezzel kapcsolatosan lélekfogalmaik viszonylag differenciáltak, fejlett a halott- és az őskultusz. A sok-sok szellem és istenség meglehetősen földközeli, hatáskörük többé-kevésbé elkülönült. Az istenek fő feladata a termékenység és eső biztosítása; a semmiből való teremtés helyett inkább a földből, mocsárból, fából stb. való előhívás gondolata szerepel (sokszor ezt is az

ősöknek tulajdonítják). Fejlett a mágia: munkamegosztás van a papok, jósok között is.

Eléggé elhalványult az állatostól való leszármazás és az állattal való rokonság tudata, elevenebb az a hit, hogy a lélek a halál után totemállatba költözik; ez sem mondható azonban általánosnak. A növénytermesztés ellenére is feltűnően kevés a növényi eredetű totem.

A nyugat-szudáni mandingók totemállattól származtatják magukat, hitük szerint a halál után lelkük a megfelelő állatba költözik; ezt az állatfajt szigorú szabályok óvják. A libériai vei nép totemképzete már másodlagos: valamikor az egyik faluban békében élt az emberekkel egy MAMAD (Nagyapa) nevű krokodil, „aki" házasságot kötött, s ebből utódok származtak. A közép-afrikai őserdei növénytermesztők nem az embert, hanem csak a manát (titokzatos mágikus erőt) származtatják totemállattól: először a nemzetség őse kapta, tőle pedig a mindenkori legidősebb nemzetségfő örökli. A kevés növény-totem közé tartozik pl. a dél-etiópiai enszete, egy mitikus eredetű banánfajta.

A totemisztikus mítoszok gyakran allegorikus magyarázó mese alakjában jelentkeznek. A guineai kono nép egyik nemzetségének, a nyinablának egyik tagja, egy vadász valamikor az ősidőkben elment vadászni. Útközben találkozott a leopárddal, amely már csaknem megölte, amikor egy nagy krokodil bújt ki a folyóból, és a segítségére sietett. Amíg az állatok harcoltak, a vadász elmenekült. Leszármazottai azóta is tisztelik a krokodilt, s nem esznek húsából. Ez a mese voltaképpen a leopárd- és a krokodil-nemzetség egykori harcának jelképes története.

Az afrikai földművesek túlnyomó többsége a lélek különböző formáit külön-külön névvel illeti, vagy pedig egyidejűleg többféle lélekben (élet-, árnyék-, halál után tovább élő lélek stb.) hisz. E „lelkek" meglehetősen testszerűek, anyagiak, s nem is mindig különböztethetők meg világosan.

A legtöbb afrikai nép azonban még hisz a totemősöktől származó személytelen varázs-, illetve életerőben, azaz manában is, amelyet ki-ki egyénileg is megszerezhet, és így különböző képességek (ügyesség, fizikai erő, nemzési képesség, mágikus hatalom stb.) birtokába jut.

A legtöbb földműves nép lélekfogalma sokkal összetettebb, mint a gyűjtögető és pásztornépeké, de még szorosan testhez tartozó. A dél-afrikai szotók pl. megkülönböztetik a testet és a lelket; az utóbbi a szívben vagy a fejben lakik, és szélhez hasonló; mindenkinek van külön árnyéklelke is. A kelet-afrikai dzsaggák az életlelket kicsinyített emberformának képzelik: a nagy KIVURI a test feloszlásáig benne marad, a kisebb pedig körülötte futkos. A nyugat-afrikai mandingók hármas lélekfogalmat vallanak: 1. az EDIDI életerő, előjel, jósjel; 2. az EDIMO testtől elvált életerő, lélek; 3. a MUDIMO pedig képmás- vagy árnyéklélek. (Ez utóbbit különben a legtöbb afrikai nép ismeri; elsősorban álomban mutatkozik, mint pl. a zuluk IDLOZIja is.)

A lélek csak a halállal válik el a testtől; önálló útjára, illetve sorsára vonatkozólag számos egymás mellett élő és alig megkülönböztethető felfogással találkozunk. A ghanai nzema nép is háromféle lelket ismer: 1. a MORA életerő, amely a halállal végleg megszűnik; 2. a NGOMENLE az ősök szelleme, amely a halál után visszatér az Alvilágba; 3. az EKELA az istentől származó s hozzá visszatérő, halhatatlan lélek. Az észak-togói naudebák olyan „egységes" lélekről tudnak, mely megtér ugyan az ősök szellemeihez, de egy kis része mégis újjászületik az utódokban. A dzsaggák is külön névvel illetik (NKOMA) az Alvilágba leköltöző lelkeket.

A testtől elvált lélek tehát vándorol, eközben többször is alakot változtathat, sőt vissza is térhet a földre; általában azonban másvilági, szellemi életet él. Ez még korántsem jelent halhatatlanságot, boldog örök-

létet még kevésbé; a lélek útjai ugyanis egyszer véget érnek, megszűnik a körforgás.

A letelepült afrikai népek felfogása szerint a temetetlen halottak, a terhesen elhunyt asszonyok és a gonosz varázslók lelke nem találja helyét a másvilágon, rosszindulatú kísértetté válik. A délnyugat-afrikai kwangari nők különösen félnek a terhes asszonyok szellemétől, amely ősszel jelenik meg a földeken; hátizsákja tele van kövekkel, és dobása halálos. Ezzel némileg rokon képzet a nyugat-afrikai mandingók átoklelke: a kidöntött fák, az orvul megölt állatok és ismerősök bosszúálló szelleme halálba kergeti a bűnöst.

A lélek halál utáni továbbélésén alapuló halottkultuszt, amely az elhunyt és a hátramaradottak megszakítatlan kapcsolatát fejezi ki, e népeknél is megtaláljuk. Madagaszkáron igyekeznek az elhunytat „felvidítani", a temetés jobban hasonlít énekes-táncos örömünnephez, mint gyászszertartáshoz. A holttestet halotti lepelbe vagy marhabőrbe takarva és koporsóba téve ideiglenesen elhelyezik a családi-nemzetségi sírboltban. A vidám halotti tort néhány év múlva megismétlik: kora reggel kiássák a halott földi maradványait, a helyszínen újra felravatalozzák, és a körülötte felállított sátrakban énekelnek és táncolnak. Az ünnepség végeztével a halottat mindenfelé végighordozzák, ahol csak életében járt; hosszabb útra újabban még gépkocsin is elviszik. Utána ismét, most már véglegesen nyugvóhelyére kerül. Itt még megvannak a megalit-temetkezés maradványai: a sírhoz keleti irányban faragott oszlopot, követ állítanak fel, esetleg kőhalmot raknak; rangosabb halottak fölé kis kápolnafélét is szoktak emelni. E földfelszíni emlékjelek hitük szerint magukba sűrítik a halott HASZINÁját (titokzatos életerejét).

Az őskultusz is a lélek halál utáni továbbélésének hitén alapszik, és a halottkultuszhoz kapcsolódva a felmenő elődökre is kiterjed.

A madagaszkáriak nemzedékeken át tisztelik elhalt

rokonaikat és őseiket, a masvilagi es e vilagi hozzátartozók kozott szoros a kapcsolat: a holtak megkérdezése nélkul semmilyen jelentősebb vállalkozásba nem kezdenek, még az orokségből is részt juttatnak nekik. (A holtak és ősok ugyanis szigorúan megbuntetik azokat, akik elfeledkeznek roluk.) Az őskultusz elsősorban az afrikai néger parasztokra jellemzo; nemzetségi tarsadalmuk eszmei alapja és fenntartoja, vallási képzeteik és szertartásaik középpontja

Az őskultusz általaban a nemzetség tagjaira korlatozodik, érvényes aldozatot is csak a nemzetség valamelyik rangosabb tagja mutathat be. Fejlettebb tarsadalomszervezet (falu, torzs, allam stb) s főként orokletes főhatalom kialakulasa utan a kisebb nemzetségi ósokon kívul egyes nagyobb embercsoportok kozos ost is tisztelhetnek; az őskultusz végsó fokon allamvallassa is valhat.

Az ősok hataskore es segitsége rendszerint szinten csak tisztelőikre korlatozodik, altalaban ugy viselkednek, mint a csalad- es nemzetségfok, de magikus hatalommal vannak felruhazva. Amíg a tarsadalom alajuk tartozó csoportjanak élete rendes mederben folyik, az osok is joindulatu segitok, ellenkezo esetben kello erellyel szoktak buntetni.

Az osok lelkei foldkozeli szellemvilagban (fold, Alvilag, fak stb.) elnek, e helyeken, illetve sirjuknal vagy foldi maradványaik (un. talizmanok pl a koponya, allkapocs), illetve képmasaik (un fétisek, pl. osszobrok) előtt aldozatot mutatnak be Az áldozat targya attol fugg, milyen téren szamítanak az osok segítségére; termékenysegvarazslat esetén pl rendszerint koles, tyúk, kecske, juh, bika stb. kerul felajanlasra A természetes aldozati helyek (szikla, fa, szent ligetek, berkek, barlang, hegycsucs, volgy stb.) Afrika-szerte altalánosak, a fétiskultusz elsősorban Nyugat-Afrikara jellemző A kaszena nép fétiseinek pl megszentelt helyuk van, reszt vesznek az igazsagszolgaltatásban,

jelen vannak a győzelmi lakomákon is. A kunduk fából vagy csontból faragott kicsiny ősszobrot tesznek fejükre vagy a szemük elé, hogy mindent lásson és halljon, és megbüntesse azt, aki hamisan esküszik.

Az ősök legfőbb tiszte a termés és általában a termékenység biztosítása, így ők küldik az esőt is. Az ősökhöz fűződő elemi létérdekek magyarázzák, miért másodrendű más természetfeletti lények tisztelete. Egyébként az ősök közvetítenek az emberek és a felsőbb hatalmak között, és szándékukat álomkép, jósjel, ritkábban megszállottság révén tudatják. Az ősök alakja sok helyütt összeolvad a mitikus elődökével, főként pedig a különféle szellemekével. Így pl. az egyik joruba teremtésmítosz hőse ODUDUA, aki az égi főisten fia, egyúttal az oyói joruba uralkodói dinasztia első tagjának, az oyói állam alapítójának, ORANYANnak apja.

A néger földművelők szellemvilága feltűnően gazdag és sokrétű: ismernek természeti (bozót-, erdő-, vízi, tengeri stb.), falu-, föld- és pusztai szellemeket, különféle védő és óvó szellemeket, továbbá ismerik a háborúk, az ősök szellemét, isteniesült természetfölötti lényeket stb. Tiszteletük az őskultuszhoz hasonló, hatáskörük azonban elkülönültebb s egyben kiterjedtebb is. Nagyobb embercsoportok (falu, törzs stb.) legfőbb mágusai áldoznak nekik, az áldozati tárgyak és a helyszín az őskultuszéhoz hasonló; fejlettebb fokon állandó szellemkunyhókat és hivatásos papokat, titkos társaságokat találunk, sőt az egykori bennszülött királyságokban, illetve azok romjain politeista pantheon (a sok istenség egyesülése) is előfordulhat.

A Nyasza-tó menti nyanygyák szerint a szellemeket csak hallani lehet, de látni nem; időnkint azonban állat alakot ölthetnek. Egyes szudáni parasztnépek bozótszelleme már nemcsak az állatok ura és őrzője, hanem kísértet is. A szudáni bambarák faluszelleme tulajdonképpen valamely szent fában megtelepedett ős

szelleme; a falufőnök tanácsot és segítséget kér tőle, s az év nagyobb ünnepein állat- és terményáldozatot mutat be neki. E szellemek időnkint el is hagyhatják tartózkodási helyüket: szamár, kecske, patkány, kígyó, béka stb. hátán ülve járnak; ezeket az állatokat szentnek tartják, a faluban szabadon mozoghatnak.

A szellemek általában test és nem nélküliek, az afrikai négerek azonban antropomorf módon ember alakjában képzelik el őket. A nagy tavak környékén érthetően fontosabbak a víziszellemek, akiknek a nyamvézik szerint éppúgy főnökük van, mint az egyes falvaknak. A cibák faluszellemeinek pedig szellemfeleségeik és -fiaik vannak, ez utóbbiak közül az egyik a zivatarszellem. A Guineai-öböl mentén lakó evék egy KAKLE nevű szellem vezetésével ülnek össze, és szolgáltatnak igazságot. A zuluk imilozi-szertartása alatt a varázsló a kunyhó tetején tartózkodó szellem elhangzott szavait tolmácsolja.

Az egyes történeti rétegek esetenként jól elkülöníthetők; Kelet-Afrikában a bennszülött, arab és európai eredetű szellemalakok közül mindig az újabb az erősebb; a legkésőbben megismert európai másvilág alakjai már egész karavánkísérettel haladnak, és sok poggyászt visznek utánuk. A közép-afrikai baléze nép szerint a legfőbb égi lényt két szellem veszi körül; a Guineai-öböl mentén lakó kvirik úgy tudják, hogy a holtak lelkeit szellemek viszik az isten elé, hacsak a MOKASZE nevű gonosz szellem el nem ragadja őket. E gonosz szellemek ellen pl. Kelet-Afrikában úgy védekeznek, hogy zsákba kötve játékcsónakba helyezik, és a nyílt tengeren elsüllyesztik őket.

Az afrikai istenségek nehezen szakadnak el az Alvilágtól és a földtől, nem feltétlenül égi lények. Vonásaik még sokban emlékeztetnek az ősökére, a kultúrhéroszokéra és a szellemekére, a feladatokat (teremtés, termékenység stb.) gyakran meg is osztják velük.

E legfőbb égi lények rendszerint házasságban élnek, és feleségük termékenységistennő.

A Kilimandzsáró környékén élő dzsagga és pare nép Mulungu-ja még első, isteniesült ős, tevékenysége elsősorban a földdel és az Alvilággal kapcsolatos; teremtő képességgel is fel van ruházva; mintegy a szomszédos pásztornépek időjárás- és napisteneinek ellenképe. A közelben lakó nyanygyák azonos nevű legfőbb lénye már több mitikus vonást egyesít magában: első és legfőbb ős, az egész szellemvilág ura, égi esőküldő, de ehhez még igénybe veszi az ősök segítségét; minden élőlény teremtője is, mégis kénytelen osztozni egy Mpambe nevű mennydörgésistennel, akinek kultusza elevenebb. (A mindenkori főnök nővére ápolja, és az esőszertartások alatt a nép körültáncolja Mpambe isten földi megtestesítőjét, a főnököt.) Hasonló kettősség és egyúttal érdekes jelentésbővülés figyelhető meg a mandingóknál is: loba szavuk előbb csak a napot, majd az égboltnak a halott szellemek által lakott részét (a másvilágot), utóbb az egész eget s végül az égi istenséget jelentette. Ez utóbbinak azonban másik neve is van: Nyambe; ténylegesen ő kormányoz, és minden jó tőle származik.

Az állami szervezet kiteljesedésének hatását a mítoszokra a bugandai gandáknál követhetjük nyomon. Mitológiájuk szerint valamikor számos isten és szellem népesítette be az eget és földet, azonban a ganda állam megalakulása után és főként a XVIII. század végétől a mind hatalmasabbá váló uralkodók egyre-másra „leváltották" őket, és újakat „neveztek ki" saját őseik közül; ezt úgy fogták fel, hogy a király manája az évszázadok során annyira felhalmozódott, hogy már rendelkezik az istenek felett is.

Az afrikai istenségek jelentős része természeti szellemek isteniesülése folytán keletkezett, s ennek megfelelően legfőbb feladatuk az esőküldés. Az észak-rhodesiai bembák Lesza nevű istene a természeti erőket egyesíti,

ő elsősorban az időjárás, a villámlás és mennydörgés ura. A szudáni mandingók MULUNGUja is elsősorban égi esőküldő. Minthogy a főnökök, uralkodók gyakran a fő esőcsinálók egy-egy társadalomban, többnyire azonosulnak a vihar istenével. Ez nemcsak a szavannán élő bembáknál van így, hanem olyan népeknél is, amelyeknek már nincs szükségük esőcsinálóra. Viharisten pl. a délnyugat-nigériai jorubák Oyo állam fővárosában élő alafinja, a joruba birodalom ura. Egy mítosz, amely bizonyára akkor keletkezett, amikor a jorubák még északabbra, szárazabb vidéken laktak, elmondja, hogy a leopárd (amelyet Nyugat-Afrikában általában azonosítanak az uralkodóval) hogyan szerzett vizet a hegyektől, dühös ordításával elijesztve az eső őrzőit, akik ettől az időtől fogva urukként tisztelték. A jorubák azóta is hallják minden vihar alkalmával az uralkodójukban reinkarnálódó leopárd üvöltését – a mennydörgést.

Az afrikai mitológiában a teremtés aktusa nem feltétlenül kapcsolódik az istenség fogalmához. A dél-afrikai ngonik pl. még őseiknek tulajdonítják az emberek és állatok mocsárból való előhívását, holott már ismernek égi zivataristent és termékenységistennőt. Az északkelet-afrikai luók NYIKANGja pedig isteniesült kultúrhérosz, aki egyben az uralkodóház alapítója is: földi képmása az istenkirály. Etiópia egyes őslakóinak BERRI nevű istennője valamikor kultúrnövények ismeretére és élvezetére tanította meg az embereket. A jorubák égistene teremtetlen és örökkévaló; megtermékenyült felesége méhéből jöttek világra fiai, akik a földi lényeket, a folyókat stb. teremtették. Ez a következő módon történt. Az égisten három fia közül az egyik, ODUDUA, kihasználva azt, hogy testvérei lerészegedtek az égi pálmabortól, egy láncot eresztett le az égből apja, OLORUN megbízásából. A világ akkor még csak vízből állott. Ahol a lánc a vízbe ért, oda ODUDUA egy darabka földet helyezett, s erre egy ötlábú csirkét ültetett, amely

addig kaparta a földdarabot, amíg hegyek, síkságok, folyók és tavak nem keletkeztek. Odudua ekkor földi isteneket, orisákat teremtett, s ezek lettek a jorubák ősei.

Afrika-szerte ismerik a termékenység- vagy földistennő fogalmát, akit égi férje eső alakjában termékenyít meg; ugyanez az istenanya biztosítja a termést, a gyermekáldást stb. Ezektől az isteni szülőktől származnak az istenfiak és a szellemek is. A nyugat-afrikai akanoknál Nyame főisten küldi a lelket a magzatba, és megszabja életútját, sorsát. A felső-voltai dogonok rítusmagyarázó teremtésmítosza inkább a társadalom egyes lényeges intézményeivel kapcsolatos. Az örökkévaló égisten, az egyetlen és mindenható Amma egykor megteremtette a világot egyetlen marék agyagból. Ezután élőlényt is akart alkotni, ezért férfierejét egy termeszhangya-várba ültette át, és „feleségévé" tette a Földet, amelynek nemi szerve egy másik termeszhangya-domb volt. Minthogy azonban a zárt termeszdomb megtermékenyítése nem sikerült, lemetszette a tetejét. (Ezt jelképezi máig a dogon serdülő lányok beavatási operációja, az excizió, a clitoris megmetszése.) Most már sikerült a megtermékenyítés, és megszületett Ogo, a sakál. Amma nem volt elégedett a teremtéssel, embert is akart alkotni, ezért a vízből megteremtette Nommot, aki egyben Ogo szellemi transzformációja is volt. (A dogonok a sakált tartják törzsi totemállatuknak.) Nommo páros lélekkel rendelkezett, hermafrodita volt. Amma, hogy biztosítsa a szaporodást a földön, különválasztotta Nommo férfi és női személyiségét. A beavatási rítusokig ma sincs társadalmilag elismert neme a gyermeknek, „semleges"; avatáskor „dől el", a hit szerint, hogy fiú lesz-e vagy lány.

A legtöbb természethez nagyon közel élő nép gondolkodásában a teremtés, az új élet fogantatása és születése szoros kapcsolatban áll a halállal. Ezt példázza talán a guineai konók teremtésmítosza is:

Kezdetben nem volt semmi. A világmindenség sötétjében éldegélt Sa, a halál, asszonyával és egyetlen lányával. Sa hatalmas sártengert teremtett, hogy legyen hol élnie. Egy napon Alatangana, az isten, meglátogatta Sát, és mivel nem tetszett neki a sár, megteremtette a földet, továbbá az állatokat, növényeket. Ezután megszöktette a halál lányát, aki tizennégy fekete és fehér gyermeket szült neki. A gyermekek azonban mind különböző nyelven beszéltek, s szüleik nem értették őket, így büntette őket Sa azért, hogy Alatangana nem teljesítette a hozományfizetés, a menyasszonyváltság szokását. A gyermekek benépesítették a földet, de még mindig sötétség volt. Alatangana a hajnali madarat és a kakast küldte Sához, hogy világosságot kérjenek. Sa engedett a kérésnek, s azóta is a hajnali madár és a kakas hívja elő a napot reggelente; Sa feltétele azonban az volt, hogy Alatangana cserébe mindig adja oda egyik gyermekét, amikor csak Sa, a halál üzen érte. És ezért kell a föld gyermekeinek meghalniuk...

A teremtő, mindenható és örökkévaló isten fogalmával nem találkozunk gyakran Afrikában. Sok kutató úgy véli, hogy az ilyen isten hite, ahol fellelhető, az újkori missziók hatására jött létre. Így szorította háttérbe pl. a közép-afrikai népeknél általánosan tisztelt Nzambi összes természetfölötti társát, és vált égi teremtő istenné. A szudáni mandingók így emlegetik Mulungut: a Megfoghatatlan. A kelet-afrikai digók Murunguja még elvontabb fogalom: mindent hall, lát és tud, egyszóval: mindenható.

Az istenkultusz az ősökéhez, szellemekéhez hasonló, de csak ott hangsúlyos, ahol a bennszülött államok uralkodó csoportjai szorgalmazták (pl. jorubák, nyanygyák, madagaszkáriak); különösen vonatkozik ez az ún. istenkirályságokra (l. alább).

Vitás esetekben a földművelő népek gyakran folyamodnak ún. istenítélethez; legismertebb a víz- és tűz-

próba: az előbbinél a gyanúsított kezét-lábát összekötik, és vízbe dobják; ha fennmarad, ártatlannak tekintik. Az utóbbinál tüzes parázson kell áthaladnia. Ha nem sérül meg súlyosan, nem bűnös. Gyakran a gyilkossággal gyanúsított személlyel vízben oldott mérget itatnak; az ártatlan hitük szerint kihányja, a bűnös belehal. Legsajátosabb a kelet-afrikai zaramók tű-próbája: a gyanúsított orrcimpáján, szemhéján tűt böknek át; ha könnyen csúszik, és nem folyik a vér, az illető ártatlan.

Erősen hisznek e népek az ómenekben, a szellemvilágnak az emberi akarattól független jósjeleiben; helyes értelmezésükkel a bajt el lehet kerülni, s meg lehet tudni a jövendőt is. Sokféle jósjelből lehet szerintük következtetéseket levonni: a csillagok állásából, a vízből, a madarak repüléséből és kiáltásaiból, a zsigerek elhelyezkedéséből (béljóslás), a tűzre dobott csontok hasadásából, álomképekből stb. Jóslással hivatásos jósok foglalkoznak és rajtuk kívül az ősök, szellemek vagy istenek által megszállt személyek (Kelet-Afrikában az egykori államalakulatok területén igen gyakran a nők!).

Hisznek abban is, hogy sok boszorkány él a földön. Ezek éjjelenként elhagyják testüket, és tértől, időtől nem korlátozva szabadon röpködnek; néha éjjeli madarak, antilopok, leopárdok testébe költözve teszik meg az utat. Elhagyott vidékek hatalmas fáin tartják gyűléseiket, s még napkelte előtt visszatérnek saját testükbe. Elsorvasztják kiszemelt áldozataik testét, nemegyszer ragadozó állat képében elfogyasztják. A mindenki által üldözött varázslók lényegében ugyanezt teszik, azzal a különbséggel, hogy míg a boszorkány maga sem tud éjszakai gaztetteiről, a varázsló szándékosan és nappal is végzi azokat. A bantu népek többsége szerint senki nem hal meg természetes halállal, minden betegségben és balesetben egy boszorkány vagy varázsló keze van benne. Egyes kongói népek a halál

beállta után, néha csak a temetés után, felboncolják a holttestet, s megvizsgálják a belső részeket, hogy a boszorkány vagy varázsló ártalmait leleplezhessék. A boszorkány és varázsló büntetése néha csak bírság, gyakrabban azonban halál.

E két gonosz mágiát űző alak Nyugat-Afrikában többnyire keveredik egymással; jól láthatjuk ezt pl. egy guineai mesében. Élt egyszer egy öregasszony, aki fia minden feleségét megette. Végül a fiú a szomszéd faluból hozott magának feleséget. Ennek azonban volt egy varázsló húga, aki kés, kendő, majd gyík alakjában nővérével tartott, hogy megvédje őt anyósától. Amint a fiú otthonába érkeztek, az öregasszony mérgezett ételt adott eléjük, de a varázsló lány elárulta a fiataloknak. Az öregasszony már csak az éjszakát várta, hogy állat képében felfalhassa menyét, amikor estefelé húga tanácsára a fiatalasszony megkérte anyósát, hogy hozzon a patakról hálóban vizet. Ez elég sokáig tartott, s ezalatt a fiatalok éltek az alkalommal, és elszöktek.

A különféle ártalmak, többek között a szemmel verés ellen sokféle eszközzel védekeznek, elsősorban amulettal, talizmánnal, fétissel, ezekben tartózkodik az a varázserő vagy szellem, amely a tulajdonost megvédi a rontástól.

Az elhárítás, gyógyítás, a varázslat ellen való védekezés a mágia tulajdonképpeni célja. Eszközei és módjai sokfélék, a boszorkánydoktorok többsége pedig már specialista. Tudásukat részben öröklik, részben tapasztalati úton szerzik. Gyakran összetévesztik őket a varázslókkal, pedig ez ugyanaz, mint ha a bírót összetévesztjük a vádlottal. A varázslást Afrika-szerte illegális és társadalomellenes tevékenységnek tartják. A boszorkánydoktorok, jósok specializálódása függ az adott társadalom differenciáltsági fokától. A szudáni övezet mandingóinál az orvos és a mágus ugyanaz a személy. A dél-afrikai zuluk aszerint különböztetnek, ki mivel és mit gyógyít; van, aki kideríti a kár okozóját, a varázsló

vagy boszorkány személyét, s van külön gyógyfüves orvos és állatorvos.

Világviszonylatban Fekete-Afrika területén működik a legtöbb titkos társaság. Ezek általában a vérségi (nemzetségi), területi (faluközösségi) és egyéb szervezetek és intézmények fölött állnak, és az adott társadalom kiváltságosait, azaz a nőkkel szemben a férfiakat vagy pedig csak a rangosabb, vagyonosabb elemeket tömörítik. Fő funkciójuk a tagok érdekvédelmén kívül a rend fenntartása a társadalomban; igen gyakori azonban, hogy öncélú, garázda szervezetekké válnak, vallási és társadalmi presztízsüket eredeti rendeltetésükkel ellentétesen, a közösségek félelemben tartására használják fel. Voltaképpen az államszervezet kezdetleges előképei, illetve az államszervezet széthullása esetén az állami végrehajtó hatalom helyettesítői. Ilyen a jorubák OGBONI-, a libériaiak PORO-, az angolai ovimbunduk ZSAGA- és PAKASZERÓ-társasága stb.

A belépés általában bizonyos kor eléréséhez vagy pedig vagyoni és egyéb feltételekhez van kötve, és avatási szertartás keretében zajlik le. Az ilyen exkluzív társaságok belső szerkezete vagyon és rang szerint tagolódik, s a szövetség egésze a hatalom kisajátításának legfőbb eszköze. Kevésbé rétegzett társadalomban minden férfi társasági tag lehet, a nőket és a gyermekeket azonban kirekesztik; a nőknek lehetnek saját társaságaik.

E különféle társaságok közös jellemzője a titkosság, amelynek megsértése esetleg halállal jár. Az avatáson és egyéb kultikus szertartásokon az ősöket, a szellemeket vagy az isteneket szimbolikus, kifejező maszk (álarc) és öltözék helyettesíti; hangjukat dob, zugattyú és egyéb mágikus eszközök utánozzák. Az álarcos szereplők a jósok, papok, akik eljátsszák a halált és feltámadást, továbbá mitologikus és egyéb szimbolikus

jeleneteket. Az emberi trófeák, a koponyák, fülek, nemi szervek, kezek mellett a rituális kannibalizmus (szertartásos emberevés) és az emberáldozat is a kultuszok része lehetett. Bozótban, erdők mélyén, sok helyütt külön székházban folytak a titkos szertartások.

Az Ogooué középső folyása mentén, Gabonban, több ilyen szövetség él egymás mellett, kultuszaik középpontjában más-más szellem áll, ezekről nevezik el magukat. Avatási ünnepségeknél a főpap a MANGONGO-társaság által tisztelt víziszellem maszkjában emelkedik ki a habokból, és ijesztő ordítozással riasztja el a hívatlanokat. A MDAI- és a MGOI-társaság tagjai maszkjaikkal erdei szellemet jelenítenek meg, amely az avatásokon, illetve a halotti szertartáson vesz részt. Az utóbbi az erdő mélyén zajlik le; és ez alkalommal valószínűleg el is fogyasztják a halottat, hogy ereje beléjük szálljon. Csontjait azonban visszaviszik a faluba, s tiszteletből befestik. A MVETYI-szövetség földszellemet tisztel, ünnepségeit a falusi székházban szokta tartani.

A nyugat-szudáni mandingók KOMO-szövetsége a nemek és egyes korosztálycsoportok elkülönülésén alapszik: önálló szervezetük van a nőknek, az ifjaknak és a felnőtt férfiaknak. Az utóbbin belül öregek tanácsa működik, vezetője egyben szertartásmester is: csengőhordozó és a maszkok őre. A halál és feltámadás jelképes misztériumát az ősök álarcában játsszák el. A szenegambiai SZIMO-szövetség egy erdei szellemről kapta nevét; tagjai csak körülmetélt ifjak lehetnek, akik a teleptől távol élnek, s időnkint a szellem vezetésével megjelennek a faluban igazságot szolgáltatni.

Egy észak-libériai mano mítosz azt is elmondja, hogyan keletkezik egy helyi, „szellem-tulajdonos", vagyis természetfölötti hatalommal rendelkező társaság. Élt egy falu mellett az erdőben egy emberevő szellem, PÉ. A falu egyik vadásza, aki varázslatos, magától célba találó nyíllal rendelkezett, elment egyszer PÉ erdejébe vadászni. Ahogy a gonosz szellem megpillantotta

a vadászt, rá akart támadni, az azonban nyilával megfenyegette, s a szellem kénytelen volt teljesíteni parancsait. A vadász követelte, hogy kísérje el a faluba. Ez meg is történt, de a szellem a falu előtt iszonyatosat üvöltött, mire a nők, gyerekek és a félénkebb férfiak házaikba zárkóztak. A bátor férfiak azonban körülfogták Pět, s attól az időtől kezdve övék volt a szellem és ezzel a hatalom a gyávák és az asszonyok felett; a vadászt pedig társai kinevezték Zónak, ami azt jelenti, hogy a fétis őre, a szellemek ura.

A ritkán előforduló női társaságok a férfiakénak mintájára alakultak: a gaboni pindzsik NYEMBE nevű nőszövetsége a bozótban, a férfiak BVITI-társasága pedig a falusi székházban tartja összejöveteleit. (Ennek az építménynek a középső oszlopa jelképezi az ég s föld közötti összeköttetést, e körül helyezik el az ősök koponyáit.) A női társaságok legfőbb funkciója a leányavatás, amely után a leányokat házasságra érettekké nyilvánítják.

Előbbre haladott társadalmi rétegződés esetén e titkos társaságok befolyása nagyobb területre és csoportokra is kiterjedhet, és politikai, jogi funkciót tölthet be. A nyugat-nigériai joruba államok területén alakult EGUNGUN- és OGBONI-szövetség nagy politikai befolyásra tett szert, s fő funkciója az igazságszolgáltatás volt. A kameruni EGBO (vagy MUNGI)-társaság hatalma mindenkire kiterjedt; a nyugat-afrikai PORO-szövetség pedig több állam területét is átfogta már, nagy jelentőségre emelkedett az egyes törzsek összetartásában; legfőbb feladata a bíráskodás és a nagyobb csoportok közötti ellentétek elsimítása volt.

Az afrikai bennszülött államokban többnyire örökletes nemzetségi arisztokrácia alakult ki, élén a fejedelemmel, aki gyakran istenkirály, s a legfőbb politikai és vallási hatalmat birtokolta; mint az ősök vagy az isten

földi megtestesülése, szentnek számított. A nagyobb államokat kerületekre osztották, kinevezett hivatalnokok vagy a királyi család egy-egy tagja vezetésével igazgatták; a király után hatalomban az anyakirálynő következett. (Általában véve jellemző a nők nagyobb társadalmi súlya.) Az uralkodók állandó testőrséget tartottak. Számos helyen városok alakultak ki fejlett kézművességgel és kereskedelemmel.

E bennszülött államok vallása elsőrendűen az őskultuszon alapult, de szinte valamennyi kezdetleges vallási formát is törés nélkül átvették. A király volt a legfőbb pap; általában a világi és a vallási hatalom azonos személyek kezében összpontosult. A tisztelet középpontjában az uralkodó szent személye állt: ő csak közvetve, főemberei segítségével kormányzott, láthatatlanul és érinthetetlenül élt palotájában. Isteni erejének fennmaradását sokféle rítus szolgálta, elődjeinek manájából táplálkozó mágikus erejét, vére tisztaságát (és a hatalom, valamint a vagyon osztatlanságát) pedig a szigorú utódlási rend. Az uralkodó volt a megtestesült, isteniesült ős, egyszersmind az égi isten földi megszemélyesítője; a hatalomnak, a nép jólétének letéteményese, jelképe és biztosítéka. Reinkarnálódó életlelkét az említett szent állami tűz szimbolizálta. Szentnek számítottak a különféle hatalmi jelvények is. A szertartásos koronázás (beiktatás) tulajdonképp az uralkodói erő és hatalom átadását-átvételét célozta. Az udvari etikett szigorúan kötött és minden részletében szimbolikus, mágikus jellegű volt.

A szent uralkodó néhány helyen nem halhatott meg természetes halállal: ha ereje gyengült, vagy súlyos beteg lett, ha a népet természeti csapások vagy egyéb katasztrófák sújtották, az égiek előtt kegyvesztetté vált királyt rituálisan meggyilkolták; a sillukok szent lándzsával szúrták át, az ambók pedig feleségeivel együtt megfojtották. A királyi temetéseken általános

volt az emberáldozat, sőt, halála évfordulóin újabb áldozatokat mutattak be sírjánál.

Az afrikai királyságok uralkodó csoportjai a szuggesztív vallási szertartásokon kívül a történeti mitológiával is megalapozták uralkodáshoz való jogukat, privilégiumaikat. Ezek a mítoszok részben már történelmi elbeszélések is, amelyeknek tényanyagából egy-egy nép vándorlásaira, egy-egy állam keletkezésére következtethetünk. Akad olyan mítosz is, amely egyetlen elbeszélésben magába foglalja a teremtés, az istenek, az uralkodó csoport és az állam történetét. Ilyet jegyzett fel Torday Emil a századforduló körül Kongóban, a busongo vagy kuba királyságban, a Kasai és a Sankuru folyók összefolyásánál:

Kezdetben sötétség uralkodott, és az egész földet víz borította. Ebben az őskhaoszban egyedül élt Bumba, az isten. Bumba fehér bőrű volt és hatalmas termetű. Egy napon, üresnek és sötétnek találván a világot, alkotni kezdett. Először megteremtette a napot, majd a holdat és a csillagokat, és világosság lett. Ezután a nap hatására fodrozódni kezdett a víz, és felszínén homokpadok alakultak ki; de akárcsak a víz, a szigetecskék is teljesen élettelenek voltak. Ekkor Bumba újra alkotni kezdett, megteremtette a leopárdot, a bokrétás sast, a krokodilt, a teknőst, a rákot, a fürge csellét, a kecskét és végül a villámot, fekete leopárd képében. Teremtett még számtalan embert is, akik közül egy fehér volt, mint o maga. Ennek az embernek a Loko Jima nevet adta.

Az állatok különféle formákban megsokszorozták onmagukat, hogy benépesítsék a földet. A krokodil megteremtette a kígyókat és gyíkokat, a gyík a szarvatlan állatokat, a kecske a szarvas állatokat és a fürge cselle a halakat. Ezután az egyik ember, Nyonye N'Gana fehér hangyákat teremtett, de ebbe az erőfeszítésbe belehalt. A fehér hangyák viszont szétszéledtek, és termékennyé tették a homokpadokat; teremtőjüket magát ide temették. Egy Csonganda nevű ember

a zöld növényeket alkotta meg, CSEDI BUMBA pedig ugyancsak megpróbált teremteni valamit, s létrehozta a sólymot, de semmi mást.

Amikor a világ teremtése befejeződött, BUMBA meglátogatott minden falut, s mindenkinek ezt mondta: „Nézzétek mindezeket a csodálatos dolgokat, amelyeket én megalkottam; használjátok valamennyit egészséggel. Megparancsolom azonban: őrizkedjetek attól, hogy megegyétek ezeket és ezeket a dolgokat." Így minden falu megkapta a maga ikina bariját, vagyis tabuját, bár néhányat azóta elfelejtettek az emberek. Mindenki, aki megtöri a tabut, beteg lesz, és meghal.

Egyedül a villám, a tüzet lehelő fekete leopárd volt elégedetlen BUMBA teremtői tevékenységével, úgyhogy az istennek végül is elfogyott a türelme, és száműzte őt a földről az égbe. Csakhogy így az emberek elvesztették a tüzet. BUMBA ezért engedélyt adott a fekete leopárdnak, hogy időről időre visszatérjen a földre. Valahányszor így tesz, mindig végez némi pusztítást, főleg a fákat csapkodja, de az emberek hamar megtanulták, hogyan kell felhasználni a fákon keletkezett tüzet, amely akkor jelenik meg, amikor a leopárd áthalad a falun.

Feladatát bevégezvén BUMBA összehívta három kedves emberét, LOKO JIMÁT, a fehéret, továbbá a fekete JELET és DUMANCSUÁT. Azt mondta nekik: „JELE, te leszel a ngongók ura; te, DUMANCSUA, a ngendiké, te viszont, LOKO JIMA, te leszel a busongók ura, a földi isten; és JELE és DUMANCSUA adót fog fizetni neked." Ezt végigmondva felemelkedett a levegőbe, és eltűnt az égben. Így lett LOKO JIMA az emberiség legfőbb uralkodója.

Az emberek lakóhelye mellett volt egy tó, tele pálmaborral. Aki csak szomjas volt, ihatott a borból. Egy napon azonban egy asszony tisztátalanságával megfertőzte a tavat, s az kiszáradt. Medrében négy újfajta pálma sarjadt ki. Amikor már nagyra nőttek, egy arra járó

pigmeus megcsapolta édes nedvüket, amely néhány nap alatt pálmaborrá érett. Felfedezését elmondta az uralkodónak, és Loko Jima egész népével elment megkóstolni az italt. Minthogy a tó nedvéhez mindenkinek egyformán joga volt, azóta is mindenki köteles megosztani pálmaborát barátaival; senki sem ihat egyedül.

Loko Jimát halála után egyetlen lánya követte a trónon. Ő volt az, aki megtanította az embereket arra, hogyan kell házat építeni. Két fia született: Woto és Nyimi Longa és két lánya, Bengela meg egy másik, akinek nevét sohasem szabad kimondani. A következő uralkodó Woto lett, aki minden embernek nevet adott, s akinek az álmában megjelenő Bumba, az isten, elmagyarázta a vas használatát. Woto vezette be a körülmetélés szokását, és uralkodása alatt honosodott meg a méreggel történő istenítélet is.

Egyszer azonban beleszeretett saját nővérébe, akinek nevét sohasem szabad kimondani, s az szült neki egy fiút; ezt Nyimi Lelének hívták. Amikor kiderült a dolog, olyan felháborodás lett úrrá a népen, hogy Woto kénytelen volt elküldeni fiát az országból. Nyimi Lele híveivel egyetemben egészen a Loange folyóig utazott, a Kasai folyón túl, és itt megalapította a basilele (Lele fiai) népet. Leszármazottaiból kerültek ki a lelék főnökei. A busongók, ngendik és ngongók azonban nem bocsátották meg Wotónak a vérfertőzést, rendre szemére vetették bűnét. Végül nem bírta tovább a zaklatást, és pigmeus követői segítségével el akart szökni az országból. Úgy tervezte, hogy előbb elpusztítja a háziállatokat és a kölest, a következő reggelen pedig összehívja a népet, hogy az első jelentkezőnek átadja hatalmát. Egyik pigmeusa azonban elment Nyimi Longához, s figyelmeztette Woto szándékára. „El ne aludj ma éjjel – mondta –, állj a kapuba, és amikor hallod bátyád hívását, siess oda, és szólj: itt vagyok!" Nyimi Longa így is tett. Woto az éjszaka folyamán egy kakas, egy tyúk és némi köles segítségével

nagy varázslatot végzett, s elpusztította a busongók egész területén a háziállatokat és a termést. Napkelte előtt Woto nagyot kiáltott: „Gyertek, gyertek gyorsan!" Fivére, Nyimi Longa volt az első érkező, de Woto a sötétben nem ismerte fel, és átadta neki hatalmát és jelvényeit, beletűzte hajába a bokrétás sas két szárnytollát, s ezzel uralkodóvá tette. Amikor kivilágosodott, már az egész nép ott szorongott a palota előtt, s Woto hiába dühöngött öccse csele miatt. A volt uralkodó rabszolgáival és követőivel messze délre költözött, és a busongók soha többé nem hallottak róla. Nyimi Longa uralkodása nehézségekkel kezdődött, mert népének elpusztult minden élelme. Ezért hat legkedvesebb emberét elküldte délre bátyja után, hogy tanácsot kérjenek. Azok sikerrel jártak, s a továbbiakban is mindent megtettek az uralkodó hatalmának és tekintélyének növelésére. Ezért utódaik ma is viselik nevüket: Kimi Kambu, Csikala, Epancsula, Nyanga, Nyibita és Nyimi Songo – ezek a nevek a legfőbb államtanács tagjainak rangjaivá, címeivé váltak. Nyimi Longa uralkodása hosszú és dicsőséges volt, neve minden busongo uralkodó címe lett.

A következő nyimi Minga Bengela volt, Nyimi Longa nővérének fia, akit nagybátyja mindig intett arra, hogy ne feledje el Wotót. Ezért néhány évi uralkodás után Minga Bengela egész népével felkerekedett, hogy megkeresse. Sokáig utaztak délre, négy folyón is átkeltek (Ubangi, Kongó, Busira, Lukenie), amíg elérték Sankurut, ahol a nyimi három csoportra osztotta népét; a ngongókat keletre, a ngendiket délkeletre, saját busongóit pedig délre telepítette le, így foglalták el a királyság mai területét.*

* Egyiptomot l. 91–114. l.

AZ ÉSZAK-AMERIKAI INDIÁNOK ÉS ESZKIMÓK

Az észak-amerikai indiánok hitéletére a XVII. századtól irányult az európaiak figyelme. Főleg az Észak-Amerikában megtelepedő misszionáriusok érdeklődtek az indián hitvilágnak a keresztény vallástól jelentősen eltérő struktúrája iránt. A modern etnológiai vallás-kutatás egyik kiemelkedő előfutára J. F. Lafitau (1670–1740) jezsuita atya, aki öt évet töltött Kanadában, az irokézek és a huronok között. Lafitau, akárcsak többi rendtársa, elsősorban egy kinyilatkoztatott ősvallás nyomait kereste az indiánoknál. Ezen túl azonban objektív képet adott tapasztalatairól, s az indiánoknál észlelt jelenségeket az ókori népek: görögök, rómaiak és zsidók vallásával vetette össze.

Lafitau-n kívül a XVIII. század sok jeles európai filozófusa és teológusa foglalkozott az indiánok vallásával, amelynek a kereszténytől eltérő struktúrája számos elméleti vitára adott alkalmat. Különösen nehéz feladatot jelentett a nem megszemélyesített természetfölötti erő fogalmának helyes interpretálása. A keresztény

vallás eszmevilágában felnőtt hittérítők számára érthetetlennek tűnt egy etikai tartalommal nem bíró, nem perszonifikált varázserő tisztelete. Ezért a korai leírásokban s a XIX. századi romantikus, az indiánokkal foglalkozó szépirodalmi alkotásokban a MANITU általában megszemélyesítve, mint az észak-amerikai indiánok Nagy Szelleme vagy istene szerepel.

Amikor az európai etnológusok felfedezték, hogy az óceániai szigeteken is ismerik a személytelen természetfölötti erő fogalmát (MANA), az algonkin MANITUT (manido), az irokéz ORENDÁT, a sziu WAKANDÁT is a manához hasonló, mindent átható, személytelen varázserőnek fogták fel. Ma az összehasonlító vallástörténeti kutatás körülbelül megegyezik abban, hogy a manitu az óceániai manához hasonló, de azzal nem teljesen azonos jelenség. A manitu a természetfölötti jelenségek megnyilvánulása, de gyűjtőfogalom is, amely különféle szellemlények jelölésére is használatos.

A manitu fogalmához hasonló nagy érdeklődést keltett az észak-amerikai indiánok totemizmusa is. Maga a totem szó is az észak-amerikai nyelvekből származik, s egy félreértés hozta létre a terminus technicust. Egy kanadai kereskedő, J. LONG azt írta az odzsibvékról, hogy minden egyénnek totamja, vagyis különösen kedvelt védszelleme van, amely vadállat formáját veheti fel, s ezért a védszellem-állatokat nem vadászszák, nem is eszik meg. Valójában a Long által említett totam szó (odzsibvé ototeman) exogám* nemzetséget jelent.

Az észak-amerikai indiánok totemizmusa körüli vita még a mai napig sem zárult le. Nyílt kérdés, hogy Észak-Amerikában a vallásos jelenségek közé sorolható-e, vagy sem. A totemizmussal hozták kapcsolatba a Csendes-óceán északnyugati partvidékén lakó törzsek

* Az exogám nemzetség tagjai csak más nemzetség tagjaival köthetnek házasságot.

faragott ún. totemoszlopait, amelyeken stilizált állatalakok láthatók. Mint később kiderült, ezek sem függvényei a totemizmusnak nevezett jelenségnek; régebben a sírokra helyezett jelek voltak, később pedig az előkelő családok címerei.

Megállapítható, hogy a totemizmus klasszikus formáját, ami a fejlődés korai fokaira jellemző, már nem találjuk meg Amerikában. Csak néhány amerikai törzsnél maradt fenn bizonyos, a nemzetséggel kapcsolatos állatok tisztelete, de ez is csak mint másodrendű vallási forma. A nemzetségi totemizmus nyomai leginkább az északnyugati partvidék törzseinél találhatók meg, ahol a nemzetség tagjai mitikus állatostól származtatják magukat. A totemizmussal hozható kapcsolatba az egyéni védőszellemek tisztelete is, amelyre még visszatérünk.

Észak-Amerikában tehát a fehér emberek olyan, eddig számukra ismeretlen fogalmakkal találkoztak, mint a személytelen varázserő és a totemizmus. De nehezítette az indiánok vallásának megértését az is, hogy amikor a fehérek velük közelebbi ismeretségbe kerültek, az egyes törzsek különböző kulturális fokon állottak, különböző életmódot folytattak, s különböző volt hitvilágúk is – bár olyasfajta magaskultúrát egyetlen törzs sem ért el itt, amilyent Közép-Amerikában alakítottak ki az indiánok.

Az észak-amerikai indián nyelvek mintegy tizenöt nagy nyelvcsaládra és ezen belül rengeteg nyelvre, dialektusra oszlanak. A legkezdetlegesebb életmódot a kaliforniai indiánok (pl. a klamat és jupa indiánok) képviselték, létfenntartásuk főként a vadon növő növények gyűjtögetésén alapult.

Az északnyugati partvidéken lakó törzsek tengeri állatokra vadásztak, továbbá halásztak; létfenntartásukban nagy szerepe volt a lazacnak. E törzsek magas kulturális fokon álltak, és érdekes művészetet alakítottak ki. Elsőrangú faragók, és kiválóan értettek

a fonáshoz, a szövéshez is (tlinkit, haiba, tszimsian, kvakiutl indiánok).

Alaszka és Kanada hatalmas erdeiben az atapaszk nyelvcsaládhoz tartozó törzsek kóboroltak; életmódjuk alapja a karibuszarvas-vadászat volt. A Nagy-tavak vidékén élő algonkin indiánok a primitív földművelést is ismerték. Az odzsibvék és menominik főként a vadon termő vízirizzsel táplálkoztak. Az irokézek kukoricát termesztettek. Az Atlanti-óceán partjain az algonkin törzsek halászatot folytattak.

A mai Egyesült Államok területén élő síksági (préri) indiánok kultúrája újabb keletű. Valaha főként kukoricát termeltek. A fehér telepesek előretörése a síkság felső vidékeire szorította vissza őket. Megismerkedtek az európai lőfegyverekkel, az európaiak által behozott lovat is tenyészteni kezdték, és így nomadizáló, lovas vadász életformát alakítottak ki, főként bölényvadászatból éltek (sziu, ill. dakota és feketeláb indiánok).

A mai USA déli részén található pueblo indiánok (hopik, zunyik, kereszek) kultúrája igen ősinek látszik. Ezekre erősen hatottak a közép-amerikai magaskultúrák. Gazdálkodásuk alapja az intenzív földművelés volt (kukorica, dinnye, bab stb.), földjeiket mesterségesen is öntözték.

A sokféle életmódnak és nyelvnek megfelelően természetesen nem várhatunk egységes indián hitvilágot, mitológiát sem Észak-Amerikában. Mégis megkíséreljük kiragadni a jellemző jelenségeket, s elsősorban az egész kontinensen feltalálható mozzanatokról szólunk.

Akár más primitív népek, az indiánok sem ismertek külön kifejezést a vallás fogalmára, csupán a rítusok összességére volt néhány törzsnek összefoglaló megjelölése.

Az antropomorf természetfölötti lényeknek plasztikus vagy grafikus formában ábrázolása is igen kivételes az észak-amerikai indiánoknál, így hát az isten-

szobrokat, képeket kereső misszionáriusok nemegyszer azt a megállapítást tették, hogy az indiánoknak egyáltalán nincs is vallásuk.

Nem az indián hitvilág struktúrájából, hanem a keresztény hittérítők sajátos gondolkodásmódjából következett az a tény, hogy a különböző indián csoportoknál elsősorban a teremtő, mindenható főisten létét igyekeztek kimutatni (akit sokszor éppen a manituval azonosítottak). A teremtő főisten (égisten vagy napisten) alakja sokszor kimutatható, de kultusza többnyire nincs, és az ún. „deus otiosus" fogalomba tartozik, vagyis azt képzelik róla, hogy a teremtésen túl nem szól bele a világ dolgába. A teremtő főisten képzete mellett gyakori az a más kontinenseken is sűrűn előforduló felfogás, hogy a világ a férfi és női princípium (Égatya és Földanya) nászából jött létre.

E teremtőisten-kategóriába tartozónak tekinthetjük pl. a kaliforniai indiánoknál Olelbist (Az, Aki Fenn Trónol), akihez régen hajnalban imával fordultak. A maiduk teremtő istene Kodoyanpe volt, aki a mítosz szerint az idők kezdetén egy csónakban ringatózott az óceán habjain a prérifarkassal. A delaver (delaware) indiánok teremtésmítoszában is szerepel egy legfelső teremtőisten: Gicelamu'kaong.

A név szerint ismert teremtő istenek közé sorolható a pauniknál Atius Tirawa, akiről azt tartották, hogy a világ mozgását szabályozza. Hírnökei a szél, a villám, a mennydörgés. Mindenhatónak is mondották, de feltehetőleg a kereszténység is befolyást gyakorolt ennek az istenalaknak a kialakítására. A creek indiánoknál s másoknál Esaugetuh Emiseet említik, aki a lélegzet, a szél és a lélek ura. A zunyiknál Awonawilonát tekintik teremtőnek, aki a világ előtt létezett, s aki saját magát a nap képére formálta. Tőle származott az Égatya (Apoyan Tachi) s a Földanya (Awitelin Ts'ta), a földi élet ősei.

E csoportban említhető a kaliforniai indiánok

Kuksu-tisztelete is. Kuksu az ősatya, egyes törzseknél főisten vagy a hold. Kuksu tisztelete a titkos társaságok ünnepségeinek keretében játszódott le. Télen tartották ünnepét föld alatti kunyhókban. A maszkos alakoskodók Kuksut egy nagy, test nélküli fej alakjában ábrázolták. A Kuksu-szertartás szoros kapcsolatban áll az ifjak avatási ceremóniájával.

Más, név szerint is ismert teremtő istenek még: a sziu Haokah, a mennydörgésisten és a cserokik vörös színűnek elképzelt Asgaya Gigagei nevű mennydörgésistene.

A navahók teremtő istene, Ahsonnutli férfi és női alakban egyaránt előfordul a mítoszokban. Ez elvezet a Földanya, földistennő alakjához, őt inkább a földművelő népek tisztelik. Alakja gyakran összefonódik a kukoricaistennő alakjával. Sok eredetmondában e női alakban elképzelt szellemlény tanította meg az indiánokat a kukorica művelésére. A föld-, illetőleg kukoricaistennő sokféle névvel, funkcióval van felruházva: a hopiknál pl. Thkuyi istennő egyúttal a gyermekáldás istennője is.

Az indiánok a teremtő istenen kívül sokféle szellemlényt is tiszteltek; s míg a teremtő istenek alakja, úgy látszik, eléggé elmosódott, a természet szellemeiről, a halottak szellemeiről és az egyéni védszellemekről alkotott hiedelmek nagy szerepet játszottak a mindennapi életben.

A természeti jelenségeket, így a napot, a holdat, a mennydörgést stb. egyaránt felfoghatták isteni lényeknek vagy pedig a természetfölötti lények manifesztációjának, hírnökének. A pueblo indiánoknál különösen a nap tisztelete állt előtérben, ez megnyilvánul szertartásaikban is. A hold, a csillagok sok mitikus történetben antropomorf formában lépnek fel, s az emberekkel házasságot is kötnek. A dakotáknál a sziklát: Inyant tekintették a legősibb istenségnek. A hegytiszteletre is számos adatunk van.

A legtöbb északi-amerikai indián csoportnál igen pregnánsan jelentkezik a mennydörgésmadarak tisztelete. Az elképzelések szerint e madarak sastollköpenyt hordanak. Szárnycsattogásuk idézi elő az égzengést; ha kinyitják szemüket, akkor villámlik. A mitikus elbeszélésekben a mennydörgésmadarak sokszor csatáznak víziszörnyekkel. A szarvas vízikígyó számos indián törzs hitvilágában játszik jelentős szerepet. A víziszörny neve a kvakiutloknál SISIUTL. A dakoták szerint a mennydörgésmadár (WAUH KEON) UNKTAHÉval, a vízistennel állt harcban. A hopi indiánok szertartásos táncot adtak elő a vízikígyó tiszteletére.

A víziszellemekről általában azt tartották, hogy rosszindulatúak, az emberek ellenségei. (Ilyen pl. az algonkin MIKAMWESE.) Más szellemlények ambivalensek: jó- és rosszindulatúak is lehetnek.

Egy tudós leírása szerint pl. a Labrador belsejében élő naszkapi indiánok Négy Hatalmast tiszteltek. (A négyes számot az észak-amerikai indiánok általában szentnek tartották.) Az északi szellem küldte szerintük a fagyot. A déli szellem jóindulatú, ő hozza az élelmet az embereknek. A keleti szellemet, a nappali fény szellemét nagyevőnek képzelték el, aki nem bírja a vér látását. A nyugati szellemet is jóindulatúnak tartották, étkezéskor a tűzbe vetettek számára az ételből egy falatot.

A folyókon, sziklákon, a fák között mindenütt természeti démonok tanyáztak az indiánok hite szerint. A halottak szellemei a vadásztörzseknél többnyire rosszindulatúak, a földművelőknél pedig segítőkészek, az emberek barátai.

Ismeretes volt az észak-amerikai indiánoknál is az Állatok Ura képzet is. Ez a szellemlény valamely állatfajta őse, parancsolója, s ő küldi a vadásznak, halásznak a megfelelő zsákmányt.

Az észak-amerikai indiánok életében különösen nagy szerepet játszottak az egyéni védőszellemek, ezek

álmokban, révult látomásokban adtak útmutatast. Az egyéni védszellem megszerzése a fiatal fiúk nevelésének fontos mozzanata volt. Az északi vadásznépeknél, mihelyt a fiúk a serdülőkorba léptek át, az erdő magányába kuldték őket, s itt böjtöléssel és onkínzással révült állapotba jutottak. (Az álmot és a látomást a legtöbb indián nyelvben ugyanaz a szó jelöli.) A révüléses álomban jelentek meg az ifjaknak az egyéni védszellemek, és utasítással látták el őket. Az élet nehéz pillanataiban a felnőtt indiánok hasonló módon próbáltak érintkezésbe lépni védőszellemeikkel. Különosen az odzsibvé és vinnebégo torzseknél, továbbá a síksági indiánoknál osztönözték a szülők gyermekeiket, hogy bojtöléssel és aszkézissel védőszellemet szerezzenek maguknak. Mégis voltak egyesek, akik a révületre nem voltak képesek. Ezért néhány törzs lehetőséget adott arra is, hogy a révülésre hajlamosabbak átadják, vagy eladják a kapott utasítások egy részét másoknak is. A védőszellemek tobbnyire állat alakban jelentek meg (pl. a síksági indiánoknál a medvék, sasok, bölények állandóan szerepeltek a látomásokban); ritkábban antropomorf alakban vélték látni őket. A védőszellemek szinte adoptálták a fiatalokat, tanácsot adtak jövőjükre nézve, és gyakran tabukat is róttak rájuk. E látomások nyomán állították össze orvosságos csomagjuk tartalmát is. A pauniknál e csomagban biztosan volt egy pipa, dohány, továbbá festékek, madártollak és némi gabonanemű.

Az egyéni védszellemekbe vetett hitet néhany vallastortenész kapcsolatba hozza a totemizmussal, vagyis a nemzetség állat alakú ősének létezésébe vetett hittel. Már említettük, hogy a totam szó eredetileg exogám nemzetséget jelöl, amelynek közös emblémája valamely állat volt, s a nemzetség is erről nyerte nevét. A XVII. századtól a totemállatra való vadászat és a totemállat megevésének tilalma az észak-amerikai indiánoknál már nem általános, bár néhány csoportnál

még megtalalhato. Tobb indian csoportnal az ifjúsag avato szertartásai alkalmával is jelentős szerepet jatszott a nemzetségi totemős.

Az indián mítoszokból általában az embernek és allatnak kozeli kapcsolata olvasható ki. Az indián teremtésmítoszokban emberekből lesznek az állatok is. Az elbeszélések nagy csoportja szol embereknek állatokkal kótott hazassagáról, gyermekeik tetszés szerint olthetnek ember vagy állat alakot

Az indian mitoszokbol a legmarkansabban a félistenek, kulturhéroszok alakja bontakozik ki. E hősok egyszerre allat és ember alakúak, de fa vagy más, számukra kedvező formaban is megjelenhetnek A mítoszok nem jelzik a metamorfozist, erre csak a történet cselekményébol lehet kovetkeztetni.

Szuletésuk gyakran természetfolotti módon történik, apjuk szellemlény. Legyőzik az emberek ellenségeit, a szornyeket, démonokat. Részt vesznek a világ teremtésében, kialakítasaban, és fontos javakat, pl. tuzet és vizet szereznek az emberek számára

A kultúrhérosz alakja gyakran osszeolvad az ún. isteni kópé (angol nevén trickster) alakjával. E kópék mindenféle, a kozonséges halandó számára kotelezó előírást megszegnek. Mohók, mértéktelenek, ostobák, kacagtató kalandjaikban maguk is pórul járnak. Az ostoba kalandoknak azonban egyszerre vége szakad, és a kópék ráébrednek feladatukra: lakhatóvá teszik a foldet az emberek számára, hajózhatóva a folyókat, es megolik a gonosz szellemeket.

A kultúrhéroszokról szóló történetek általában ciklusokat alkotnak. A legismertebb ciklusok hősei a Holló, a Nyúl, az Oposzum, a Górény, a Prérifarkas, az Isteni Ikrek.

Az egyik legelterjedtebb kultúrhérosz MANABOZO 'Manabus, Manibosho, Nanabosho, Glooscap, Wisaka

stb.), a Nagy Nyúl, aki az algonkinoknál egyúttal a föld létrehozója is. Nagyanyja, a Föld (Nokomis) neveli fel az árva Nyulat. Manabozo megöli a Földanyához érkező szörnyetegeket, akik a Földnek rokonai, de az indiánok ellenségei. Behatol a hatalmas víziszörny belsejébe, és megmeríti kését a szörnyeteg szívében. A szörnyeteg elpusztulása után Manabozóval együtt a baráti állatok is kiszabadulnak börtönükből, a szörny belsejéből.

A történetek egy csoportjában a Nyúlnak testvére is van, a Farkas, akit azonban a gonosz szellemeknek sikerül elpusztítaniuk. Azóta létezik halál a földön.

Manabozo, mint az emberek pártján álló jó szellem, csatázik a gonosz víziszellemekkel is, akik özönvizet bocsátanak a földre. A Nyúlnak a fenyőfák segítségével sikerül megmenekülnie. Gyakori epizód a föld újrateremtése: Manabozo különféle állatokat küld a víz fenekére, hogy onnan földet hozzanak fel. A történetek egy részében ez a mósuszpatkánynak sikerül. Más elbeszélésekben a tüzet lopja el egy gonosz embertől nyulacska formájában, s viszi el az embereknek. Őt tartják a dohány megszerzőjének is. Küldetését teljesítve a Nagy Nyúl nyugatra távozik, örökre elhagyja az emberek világát.

Manabozo amellett, hogy segítő szellem, sok pajkos kalandon megy keresztül, amelyekből együgyűsége és falánksága derül ki.

A Csendes-óceán északi partjain a Holló a leggyakrabban előforduló kultúrhérosz. A róla szóló történetek is ciklikusak. A Holló is természetfölötti módon születik, s egyik tettével özönvizet okoz. Változó kalandjai között mindig szerepel a nap és a hold elrablása. Az égitesteket egy ellenséges szellem elzárva tartja. A Holló cselhez folyamodik, fenyőfatű formájában kerül az ellenséges főnök lányának italába, aki terhes lesz, és újjászüli a Hollót. A hollócsecsemő nem nyugszik addig, amíg meg nem kaparintja a napot és holdat;

ezeket azután elhelyezi az égen. Később elragadja az ivóvizet is egy szörnyetegtől, amely a vizet elzárta az élőlények elől. A folyókat halakkal és más víziállatokkal népesíti be. Neki tulajdonítják a tűz megszerzését is.

A kultúrhéroszok az észak-amerikai (és a dél-amerikai) indiánoknál gyakran ikertestvérek. A mítoszokban az ikrek anyját még a gyermekek születése előtt megöli az ellenséges szellem. A két gyermek közül az egyiket apja megtalálja és felneveli, a másik azonban nehéz körülmények között marad csak életben. Később találkozik a két testvér, és rendkívüli kalandokban vesznek részt.

Az ikerhősök történetének típusába tartozik a Csendes-óceán északnyugati partjain és más területeken is ismert Nap Fiai történet. A navahóknál pl. a Nagy Istennő és nővére két fiút hoz világra: a Vizek Fiát és a Nap Fiát. A két fiú útnak indul, hogy felkeresse a Nap házát. Útjuk során nehéz próbákat kell megállniok. Összecsukódó sziklák között csúsznak át, kaktuszrengeteg és forró homoksivatag állja útjukat. Varázserejükkel megszelídítik a Nap házát őrző állatokat. A Nap különböző próbáknak veti alá őket, így izzasztókamrájában akarja őket elégetni. Mikor ez nem jár sikerrel, fegyvereket ajándékoz nekik, amelyekkel legyőzhetik az embereket fenyegető szörnyetegeket. Minden szörnyet elpusztítanak, de a Fagynak, az Éhségnek és a Szegénységnek megkegyelmeznek, mert „ha ezek nem lennének, az emberek nem értékelnék a meleget, az ételt és a vagyont".

Az ikertestvérek gyakran szerepelnek a kozmogóniai (a világ kialakulására vonatkozó) mítoszokban is. Egy változatban anyjuk az égből hull az ősvízre, s megtelepül a teknősbéka hátán nyugvó szárazföldön. Két fia, Tűzkő és Rügyecske már anyja méhében is vitázik egymással. Születésük után mindkettő külön-külön

kezdi benépesíteni a földet. Rügyecske úgy találja, hogy a Tűzkő által teremtett világ túlságosan ellenséges az ember számára, aki elpusztulna ebben, ezért pl. a Tűzkő által teremtett óriási moszkitót mai nagyságára alakítja. Tűzkő viszont úgy találja, hogy a fivére által teremtett világban túl kövérek az állatok, s ez a jó élet elpuhítaná az embert; a folyók is eredetileg két irányban folytak, hogy könnyebb legyen a hajózás mindkét irányban. A két fivér addig változtat egymás művén, míg a világ olyanná nem válik, amilyen ma: sem túl rossz, sem túl jó.

A világformáló ikrekről szóló történet a számtalan indián teremtésmítosznak csak egyik típusa. A mítoszok a világ és az élőlények létrejöttét többféle módon képzelik el. A teremtés – mint az előbb idézett példákban is – egyes törzsek felfogása szerint az égben kezdődik; innen hull a vízbe egy asszony, akit vízimadarak tartanak a felszínen. Ezután valamely állat földet hoz fel a tengerfenékről, és ebből lesz a szárazföld. Az asszony utódai vesznek részt az élőlények létrehozásában.

A pueblo és navaho indiánok és más törzsek mítosza szerint az élet nem az égben, hanem a föld alatt kezdődött. Az élők régen sötétben éltek, farkuk és sötét bőrük volt; mitikus lények, szellemek vagy állatok segítségével jutottak a föld felszínére, s nyerték el emberi vagy állati alakjukat. A keresz indiánok (pueblók) szerint pl. a föld mélyében négy világ volt: a vörös, kék, sárga és fehér világ. Az emberek valaha a legalsó, fehér világban éltek. A Földistennő vagy a Kukoricaistennő fát hozott létre, ezen keresztül jutottak fel az emberek a vörös világba, s innen mai lakhelyükre, a földre.

A teremtésmítoszok nagy részében az állatok – a vadállatok éppúgy, mint a domesztikált állatok és a halak – valaha emberek voltak, és később lettek, önként, valamely mitikus esemény hatására állatokká. Gyakran a kultúrhéroszok azok, akik az élőlényeket

szétválasztották. A kanadai indiánok történetei szerint a lazacok is valaha emberek voltak, és egy nagy varázsló változtatta őket különböző ehető lazacfajtákká.

Említettük már, hogy az indiánok világképében a négy égtájnak fontos szerepe volt. Ehhez járult még a zenit és a nadír, így lett a hat is szent szám. A zunyiknál e hat pontot más és más színnel jelölték: az észak sárga, a nyugat kék, a dél piros, a kelet fehér, a zenit sokszínű, a nadír fekete. A világot számos indián törzs elképzelése szerint világfa vagy -cölöp tartja fenn. (E mítosz sok változatát találjuk Eurázsiában is.) A bella-coola indiánok szerint a fa gyökerénél lakik AMTEP, a gonosz szellemek ura, tetején pedig AMOTKEN, a jóindulatú szellem. A kanadai indiánok hosszú mitikus történetben mesélik el, hogyan tanították a szellemek azt az ifjút, akinek hivatása lett, hogy tartsa a világoszlopot. A világfa segítségével jutnak a vak élőlények is a föld felszínére.

Az eredetmondák az intézmények, rítusok, tabuk magyarázatára is kitérnek. Az eredetmondákat szertartások keretében, rituális táncok formájában dramatikusan is előadják.

Mint más népeknél, úgy az észak-amerikai indiánoknál is sok történet szól a halál eredetéről. A síron túli lét elképzelése nem egységes; az európaiak fantáziáját leginkább a „boldog vadászterület"-ről szóló másvilág-elképzelés ragadta meg, amely a romantikus múlt századi regényirodalomban is feltűnik.

Az észak-amerikai indiánok éppúgy, mint sok szibériai nép, hittek a kettős, illetőleg többes lélek létezésében, amelynek egyike-másika a halál után is fennmaradhat. (Az eszkimóknál is igen erős volt a lélekvándorlásba vetett hit, az újszülöttekben az elhunyt ősök reinkarnációját látták; ezért a kisgyermekeket soha nem is fenyítették meg, mert elképzelésük szerint így az elhunyt ősöket sértenék meg.)

A mítoszokból kiviláglik az indiánoknak az a hite is,

hogy a vadállatok csontját, a halak szálkáit gondosan meg kell őrizni, mert ebből az állatok képesek új életre kelni. Ez az elképzelés többnyire kapcsolatos az Állatok Urával, aki számon kéri, ha egy vadállatnak nem őrzik meg gondosan a csontjait.

Hírhedt indián szokás volt a skalpolás, melyről az európai regényírók sokszor beszámoltak. Abból a nézetből fakadt, hogy az ember fejében mágikus erők összpontosultak, s aki a fejet megszerzi, az e mágikus erők birtokába kerül. A harcos megragadta a csatában megölt ellenség haját, és késével lekanyarította a fejbőr egy részét. Eredetileg csak a huronoknál, irokézeknél és néhány dakota törzsnél öltött nagyobb méretet a skalpolás, később azután általános lett.

Az emberáldozat Észak-Amerikában soha nem volt olyan elterjedt, mint a közép- és dél-amerikai magaskultúrákban, némely csoportnál, mint pl. a pauniknál azonban gyakorolták.

Az amerikai indiánok hitéletében fontos szerepet játszottak a gyógyító-varázslók (medicine-man). Tevékenységüket párhuzamba szokták hozni az ázsiai sámánok működésével, amellyel sok hasonlóságot mutat. Akár a sámánok, az észak-amerikai varázslók is főként gyógyítással foglalkoztak. A betegséget – indián elképzelés szerint – valamely tabu megsértése, az ősök bűne vagy rontás okozhatja; a varázsló – varázstárgyai és segítőszellemei segítségével – igyekszik a betegen segíteni, más esetekben, akárcsak az ázsiai sámán, a beteg eltévedt lelkét vezeti vissza védőszellemei segítségével a beteghez.

A gyógyításon kívül jóslással foglalkoztak, s a rítusok, szertartások pontos betartására ügyeltek. Az északamerikai sámánoknál gyakori volt a rituális hermafroditizmus, azaz a férfi varázslók női ruhában jártak, női munkát végeztek.

Tevékenységük során fontos szerep jutott a maszkos, eksztatikus táncoknak. Álarcot hordott a tlinkit

varázsló is. A sámánok szövetségbe is tömörülhettek. Ilyen volt pl. az odzsibvéknél a MIDEVININ-ben tömörült sámánok szövetsége, akik védelmezőjüknek a Nagy Nyulat tekintették. Az irokéz FALSE FACE szövetség a gyógyító-varázslók titkos szövetsége, tagjai gyógyító eljárásuk során groteszk álarcokat hordanak. A különböző termékenységi vagy vadászati mágikus rítusoknál, az esővarázslatnál is fontos szerep jutott a sámánoknak.

A varázslók tevékenységük közben különböző mágikus tárgyakat használtak. Ilyenek voltak az orvosságos csomagok, melyeknek tartalmát révületes álmok alkalmából jelölték ki a védszellemek.

Az indiánok rituális tárgyai között jelentős az ún. „békepipa". Ez tollakkal díszített facső, amely vörös pipakőből készített fejben végződött. Az észak-amerikai indián törzsek jó része nagyon fontosnak tartotta e tárgyat, amelyet a természetfölötti lényekből kiáradó erővel hoztak összefüggésbe. Rituális használata a napkultusszal is összefüggött. A békepipa egyúttal jogi szimbólumnak is számított, hordozója idegen, sőt ellenséges területen is nyugodtan közlekedhetett. A délminnesotai prérin levő kőbánya, amelyből a pipakövet bányászták, szent helynek számított, amelyet minden törzsnek joga volt használni.

Az indián kultusz formái közül a révületes vallási táncok tekinthetők a legjellegzetesebbeknek. E táncok az év változásával, a gazdasági élettel és az emberi élet nagy fordulóival, főként a felnőtté avatással álltak kapcsolatban.

A termékenységet előmozdító rítusok az életmódnak megfelelően változók. A földművelő indiánok kultuszának központjában a kukoricatáncok állottak. A hopi indiánok kukoricatáncának jellegzetes résztvevői az ősök szellemeit megtestesítő álarcosok, az ún. katcsinák.

A vadásztörzsek táncai gyakran a vadállatok elővarázslását célozták. A mandan törzs bölénytáncának

célja pl. az volt, hogy a bolénycsordak utjat megvaltoztassák, s a bolényeket maguk felé tereljék. Minden felnőtt férfinak kotelessége volt, hogy bolénymaszkot tartson készenlétben, amelyet a táncra hívó jelre azonnal felolthetett. A tanc éjjel-nappal szakadatlanul tartott, egészen addig, amig bolények feltűnését nem észlelték.

Ezek a dramai tancok lehettek torzsiek, vagy pedig korcsoportok, titkos szovetségek, samanok rendezték őket.

Titkos szövetségek sokfelé mukodtek, leginkább azonban Kaliforniaban, az északnyugati partvidéken és a Nagy-tavaknál. A hopiknál az ANTILOP- és KIGYOtársaság téli táncai kilenc napig tartottak. Az antiloptánc termékenységvarázsló, a kígyótánc esővarázsló jellegű volt.

Az évkezdő ritualis táncok néha a vilag teremtését és megújulását jelenítették meg dramatizalt formaban. Gyakran kulon szertartási épületeket is emeltek, amelyekben ezeket a táncokat előadták, ilyen volt pl. a kaliforniai jurok indianok ujévi haza. Ezek a házak, sátrak gyakran a világegyetemet jelképezték

A titkos szovetségek tagjait néha azok a személyek alkottak, akik révult látomásaikban azonos védőszellemmel találkoztak, pl. akiknek medve-védőszelleme volt, egy szovetséget alkottak, és kozosen rendeztek dramatikus tancokat. A sziuknal egyarant ritusa volt a torzsi avatasnak és a varazsloavatasnak A Vancouver-szigeti kvakiutloknal a téli ujévi unnep a kannibal szellem tiszteletével volt osszekotve, s ezen csak a társadalom felsó fokan alló „arisztokratak" vehettek részt.

Mint sok más primitív nepnél, az amerikai indianoknal is nagy szerepe volt – mint mar emlitettuk – a férfiavatasnak, amely néha szintén kultikus táncjatékok formájaban ment végbe, es egybeeshetett az újév vagy a természeti szellemek tiszteletére rendezett unnepségekkel Kulonosen sokszor leirták a préri indianok

naptáncát, amely az ifjúság szörnyű próbatétele volt; erről az európai szemtanúk is különös megrendüléssel számoltak be.

Ez a tánc az egykori közép-amerikai magaskultúrák hasonló szertartásaival állt kapcsolatban. Az ifjaknak négy nap és négy éjjel tartó virrasztás és böjtölés után peckeket vágtak a húsába, s e peckeknél fogva cölöpre akasztották őket; addig függtek ott, míg csak ájultan le nem szakadtak. Ezután magukhoz térítették őket, és addig „táncoltak", amíg összeestek.

A révületes látomásokat a vallási kultusz középpontjába helyező indián kultúra már régtől fogva a kábítószerek keltette élményeket is a vallás szolgálatába állította. A látomásokat kiváltó növények közül különösen a peyote nevű kaktusz jelentős (Lophophora Williamsii Lemaire). E kaktuszfajtát Mexikóban már a fehér embereknek Amerikába érkezése előtt ismerték. Kollektív élvezése a XIX. században mindinkább elterjedt az Egyesült Államok területén élő indiánok között. Az ehhez kapcsolódó szertartásokban keresztény és ősi indián mozzanatok keveredtek. A peyotét közösen élvezők látomásokat látnak, kábult állapotban úgy vélik, hogy a halottakkal érintkeznek. A peyotét gyógyításra éppúgy használják, mint természetfölöttinek tűnő élmények előidézésére; a misztikus élmény hatása órákig tart.

A kultúrájukat tönkretevő, többnyire puszta létüket is fenyegető fehér elnyomás hatására az indiánok különféle messianisztikus kultuszokat is kialakítottak. Ilyenek voltak pl. a szellemtánc-mozgalmak. Az első 1870-ben Észak-Kaliforniában terjedt el, egy következő hullám 1890-ben indult, és főként a préri indiánokat ragadta magával. A szekták tagjaiknak a halottak feltámadását, a fehér emberek eltávolítását és a régi indián életforma visszatérését ígérték. Egyik fő vezetőjük egy, a fehéreknél nevelkedett indián: Wovoka (Jack Wilson) volt. A szellemtánc-mozgalom véres felkelésbe

torkollott. Mikor ezt a fehér emberek leverték, a szekták tagjai jórészt a peyote-szektához csatlakoztak, s az aktív ellenállás helyett (amelynek reménytelenségéről meggyőződtek) a kábult álomhoz folyamodtak, oda menekültek az elviselhetetlen mindennapok világából.

Amikor a fehér emberek eljutottak Észak-Amerikába, itt az indiánokon kívül eszkimókat is találtak. Az eszkimó elnevezés az algonkin indián nyelvből származik, és „nyershúsevőt" jelent. Embertanilag az eszkimók a mongol rasszhoz tartoznak, és feltehetőleg, akárcsak az indiánok, Kelet-Ázsiából kerültek Amerikába.

Az eszkimók, akik az északi sarkvidéken telepedtek le, Grönlandtól Alaszkáig, kitűnően alkalmazkodtak a nehéz környezeti viszonyokhoz. Főként tengeri halászatból és vadászatból éltek; a partvidéktől távolabb élők karibuszarvasra vadásztak.

A társadalmi egység az egy kunyhóban lakó család volt. Kis területi-rokoni csoportokban éltek; e csoportok alkalmilag társultak, pl. közös ünnepségeket tartottak, vagy együtt vonultak harcba a közös ellenség ellen.

Az eszkimók hitvilágát a szellemhit jellemzi. Elképzelésük szerint a világ szellemekkel van tele, akik a vízben, a levegőben, a földön egyaránt megtalálhatók. A szellemekkel elsősorban a varázsló-sámán tud érintkezésbe lépni saját segítőszelleme segítségével. Ezt a segítőszellemet a sámán örökölhette, vagy meg is vásárolhatta.

A felnőtt férfiak napjukat főként a férfiházban töltötték, itt zajlottak le az ünnepek is. Vallási életüket bonyolult szertartások jellemezték, amelyek az élet minden területére kiterjedtek. Külön varázsszertartások kapcsolódtak a vadászathoz és halászathoz. Az ún. hólyagünnepen pl. ünnepélyes szertartások közepette

fókahólyagot és -csontokat dobtak a vízbe; ezzel a vadászszerencsét akarták elősegíteni.

Életük minden mozzanatát előírások és tilalmak szabályozták, a nagyon nehéz körülmények közt élő eszkimók ezekkel a balszerencse ellen igyekeztek magukat biztosítani.

Az eszkimók kozmogóniai mítoszai kiterjedtek a mennydörgés, villám, eső, a nap és az éj, az ünnepek keletkezésére. Általánosan ismert közöttük az a történet, amely szerint nap és hold eredetileg mint fivér és nővér éltek együtt, és vérfertőzésük következtében váltak égitestekké.

A legelterjedtebb eszkimó mítosz SZEDNÁról, az Alvilág úrnőjéről szól. E történetekben a szép SZEDNA anyátlanul nőtt fel, apja nevelte, s büszkeségében visszautasította a kérőket. Egy vízimadár ígéreteivel elcsalta, és feleségül vette. Új otthonába érkeztekor rájött, hogy férje rászedte, és nyomorúságos életmódot tud csak számára biztosítani. Egy idő múlva SZEDNÁt meglátogatta az apja, s az asszony panaszát hallván megölte a férjet. Mindketten csónakba ültek, s a tengeren át hazájuk felé menekültek. A férj rokonai, a vízimadarak üldözőbe vették őket. Az apa ijedtében a vízbe dobta SZEDNÁt, s hogy megmeneküljön, levágta a csónakba kapaszkodó leány ujjait. Ezekből azután bálnák és különféle fókafajták keletkeztek. Később SZEDNA és apja a föld mélyébe jutott. SZEDNA lett az Alvilág úrnője, ő küldi az ehető állatokat ajándékba az embereknek. Egyes változatokban ő és apja a halottak urai is.

A nyugati eszkimók a sast vagy a hollót tekintik világteremtőnek és kultúrhérosznak. Az ezekről szóló történetek közeli rokonságban állnak az indián mítoszokkal.

Más mitikus történetekben is gyakori motívum az embereknek állatokkal, főként madarakkal kötött házassága. Az eszkimók is hisznek abban, hogy a sámá-

nok képesek állattá változni, s hogy a jóindulatú varázslók jegesmedve alakjában segítenek rokonaiknak.

Az indiánoknál általános személytelen varázserő képzetet is megtalálhatjuk az eszkimóknál.

Általános az az elképzelés is, mint már említettük, hogy a halott ősök újjászületnek a gyermekekben.

Az észak-amerikai indiánok és az eszkimók mítoszai a XIX. században még virágzó életet éltek, és igen tekintélyes mennyiségben jegyezték fel őket. A kultúra, az életmód változásával azonban funkciójuk megváltozott, s ma már sok helyütt nem a társadalmak legfontosabb kérdéseire választ adó szent történetként, hanem szórakoztató elbeszélésként élnek tovább.

KÖZÉP- ÉS DÉL-AMERIKA INDIÁN NÉPEI

Az indiánok zöme Amerika felfedezésének idején a Rio Grandétól a Hoorn-fokig húzódó területen lakott. Ez az indián népesség nyelvileg, valamint életmód és kultúra tekintetében erősen tagolt volt. A gyűjtögetésből, vadászatból élő, hordákba tömörült tűzföldi indiánok mellett éltek itt népek, amelyek megélhetésüket öntözéses földművelésre alapították, államokat alakítottak, fejlett kultúrát teremtettek. A két véglet között a társadalmi fejlődés különböző fokain megrekedt népekkel találkozunk. A kultúra általános tagoltságának megfelel a vallási képzetek fejlettségének különbsége is, bár a gazdasági forma – társadalmi szervezet – vallás összefüggését, egymásnak megfelelését befolyásolják a történeti, területi, etnikai kapcsolatok; az utóbbiak módosító hatását elsősorban a magas-

kultúrák korzetében figyelhetjuk meg. A társadalmi fejlettség különbsége és ennek tükröződése az indiánok tudatvilágában indokolttá teszi, hogy a vallásokat legalábbis két nagyobb egységben tárgyaljuk, a magaskultúrák „államvallásait" különválasztva az indián társadalmak többségének vallásától.

A ZSÁKMÁNYOLÓ, ZSÁKMÁNYOLÓ-FÖLDMŰVELŐ ÉS FÖLDMŰVELŐ TÖRZSEK

Az indiánok a körülöttük levő világot szellemek, démonok sokaságával töltik meg, akik hatással vannak mindennapi életükre. Az erdei szellemek és bozótdémonok a környezetet és azokat a veszélyeket testesítik meg, amelyek az őserdőben lakó indiánt körülveszik. Képzeteik csaknem minden dél-amerikai indián népnél fellelhetők. Az állatvilággal és növényvilággal szorosabb kapcsolatban álló szellemek már bizonyos gazdálkodási ágak művelőihez kötődnek. Az őserdei törzseknél elterjedt az Állatok Urának képzete, aki az erdőt és állatait őrzi. Természetfölötti erővel rendelkező lénynek tartják. Különösen gyakran fordul elő a tupi mítoszokban Korupira néven. Korupirát rendszerint apró termetű, kopasz, szőrös, egyszemű, nagy fülű, kicsavart lábú és rendkívüli erejű emberkének képzelik el, aki a fák üregében lakik. Az Állatok Ura gyakran csak az állatok bizonyos korét védi, sőt esetenként csak egyes állatfajtákat. Ilyenkor alakja azonos az általa védett állatfajtáéval vagy hasonló hozzá, csupán nagyobb, erősebb a többi példánynál, mint például Rato, a taulipangok által tisztelt kígyószerű víziszörny, a halak és a víziállatok ura vagy Szoinidi víziszellem, akit a tobák a halak védőjének tartanak. A brazíliai

mundurukuk az Állatok Urában látják minden állat ősanyját.

Az indiánok igyekeznek kiengesztelni az elejtett állatokat. A tűzföldiek arról beszélnek a megölt rókának, hogy ők tulajdonképpen szerették, és igazán sajnálják, hogy megölték, de lássa be, hogy éhesek, ezért nem volt más választásuk. A brazíliai indiánok arról próbálják meggyőzni a csapdába ejtett jaguárt, hogy nem ők a hibásak, hanem a jaguár maga, hiszen ők a csapdát más állatnak állították. Az ember és az állatvilág szoros kapcsolatát mutatja, hogy sok törzs elképzelése szerint az ember legfőbb lelke valamilyen állatba, többnyire jaguárba száll. A földművelő és a megélhetésüket főként néhány gyűjthető növény, gyümölcs fogyasztására alapozó társadalmaknál a szellemlények közül a vegetációs démonok, kukorica- és kasszava*-szellemek tisztelete kerül előtérbe. Amint a sokat vadászó törzseknél állatok és emberek mitikus egységével, egymásba alakulásával találkozhatunk, földművelő népeknél hasonlóképpen fellelhető ember és növény mitikus egységének gondolata. Ezt szimbolizálja az Északnyugat-Amazonas őserdei törzsei körében elterjedt JURUPARI-mítosz. A mítosz tariana törzsbeli változata szerint JURUPARI anyja szűz volt, és a kacsiri** ivása teherbe ejtette. Egyszer, amikor fürdött, egy hal felvágta a hasát, így született meg JURUPARI, akinek testéből fény áradt. Rendkívüli volta nyilvánult meg abban is, hogy szokatlanul gyorsan felnőtt az

* A kasszava gumós noveny, amelynek a gumójából ehető liszt nyerhető. Az indiánok tobb fajtáját termesztik, amelyek kozul a keserű kasszava gyokere mergezo anyagot tartalmaz, de meregtelenitese utan ez is felhasznalhato. Amerika felfedezese utan a gyarmatositók csaknem minden tropusi teruletre eljuttattak. Ismert masik neve manioka (maniok).

** A kasszava gyokerebol erjesztett ital; fokent szertartások alkalmával isszák.

erdőben. Élelemtilalmakat állapított meg az emberek számára, és amikor néhány gyermek áthágta e tabukat, megette őket. Ezért az emberek kacsirival leitatták, és tűzbe dobták. Hamvaiból nőtt egy dél-amerikai pálmafajta, a pasiubapálma, és még ugyanazon az éjjelen JURUPARI lelke a pálmán felkúszott a mennybe. Azóta tisztelik a tarianák vegetációs démonként. Szertartásaikon majomszőrből és emberhajból font táncruha szimbolizálja őt, mert életében JURUPARI mindig majombőrt hordott. A mítosz elterjedési területén néhány törzs a növény és ember egységének gondolatát rituálisan is kifejezésre juttatja a halottak csontjainak elhamvasztásával és a hamu megivásával. A rítus arra hivatott, hogy biztosítsa mind az ember, mind a növényzet termékenységét.

A szellemi kultúra sajátos megosztottságával kerülünk szembe a kevert életformában élő népeknél, amelyek az év egyik felében gyűjtögető, vadász-halász törzsek módjára vándorolnak, és szellemi életük az ennek megfelelő életviszonyokat tükrözi, az év másik felében pedig letelepülnek, földet művelnek, és figyelmüket a vegetációs démonokra, termékenységszellemekre irányítják. Az őserdei indiánok tisztelettel adóznak az ősök szellemeinek, tevékenységüket rítusokkal igyekeznek befolyásolni. Különösen látványos a kobéuák törzsi ünnepsége, amelyen az ősök megjelenő szellemeit óriási trombiták reprezentálják. A brazíliai guaranik megőrzik a halottak csontjait, hogy visszatérhessen beléjük az elhunytak lelke, és tanácsot adjon az élőknek. Az ősöket apró figurák, fétisek formájában tisztelik az Antillákon lakó tainók. Minden családnak vannak ZEMIjei (ahogyan e figurákat nevezik), de mindenki tisztelettel tartozik a főnöki zemiknek. Az ősök kultuszának ápolása a fő célja az őserdei törzseknél gyakori férfitársaságoknak, amelyek féltékenyen elzárják az asszonyok elől az ősökkel való kapcsolatot. Az ősök kultuszával és a termékenység biztosításával

függ össze a zsivarók fejvadászata; ezek őseik szellemének zsugorított koponyákat áldoznak. A trófeák hitük szerint mágikus erőt rejtenek magukban, ami az ősök hatalmából származik, és elősegíti a földek termékenységét. A fejvadászat meglehetősen gyakori Dél-Amerikában, de a termékenységgel és az őskultusszal való szoros kapcsolata, amelyet a zsivaróknál tapasztalhattunk, más népeknél nem mutatható ki. Az eddig említett természetfölötti lények, valamint természetfölötti erővel felruházott lények közösségi jellegűek voltak, mert nemcsak egyetlen ember, hanem társadalmi egységek, nemzetségek, törzsek tagjai számára is megnyilváníthatták létüket. Mellettük kialakultak képzetek olyan lényekről, amelyek csak egyes emberek sajátjai, személyre szabottak. Ilyen a Dél-Amerikában csupán elszórtan előforduló őrzőszellemek képzete és az erősen elterjedt többes lélekbe vetett hit. Eszerint egy embernek általában két vagy öt-hat lelke van, de ezek közül csak egyik él tovább valamilyen módon az ember halála után, a többi szétszóródik, eltűnik. A lélek elvesztése betegséget, halált okozhat.

A szellemek és lelkek világától elkülönítik az indiánok azokat a mitikus lényeket, akik megteremtették a világot és az embert, és különböző tevékenységekre tanították meg az emberiséget. A teremtő alakja és a teremtés ténye túlságosan távoli, rendszerint nem rajzolnak róla világos képet. A kalina indiánok hite szerint mindent AMANA hozott a világra. Szép fiatalasszonyként képzelik el, akinek alteste kígyó. Lakóhelye az ég vize. Nemcsak teremtő, hanem a vizek istennője is. Mindig megújul, amikor a kígyók vedlenek. AMANA ikreket szült, TAMUZIT, a hajnalt és JOLOKAN-TAMULUT, a szürkületet. TAMUZI minden jó dolog teremtője és a kalinák ősapja. Ember formájúnak tartják. Otthona a hold hideg fénye. Ő az égi paradicsom ura, ahol soha sincs este. Ellentéte JOLOKAN-TAMULU, a sötétség és a baj teremtője, aki az ég legsötétebb részében lakik.

Ugyancsak női munkának tartják a teremtést a jarurók és a kágabák. A jaruro ősanya KUMA holdistennő, aki egy testvérpár: PUANÁ, a vízikígyó és ITCIAI, a jaguár segítségével teremtette meg a földet, a vizet és az embereket. GAUTEÓVAN, a kágaba teremtő istennő a maga menstruációs véréből alkotott meg mindent. Világra hozta a négy őspapot, a mai négy papnemzetség őseit, akik feltaláltak mindent, ami az emberi élethez szükséges, és megalapították a papi rendet. Más népek férfinak képzelik a teremtőt. A tupinambák és a guarajuk szerint TAMOI alkotta meg a világot. TAMOI az égi paradicsomban lakik, ahol mindenki örökké fiatal marad – tartják a tupinambák, míg a guarajuk úgy vélik, hogy TAMOI a holtak birodalmában uralkodik, amely az égben van. Vannak népek, amelyek egy testvérpárnak tulajdonítják a teremtés munkáját, de közülük csak egyik fivér a Világ Ura. A testvérpárt az arikenák PURÁnak és MURÁnak nevezik. Kis termetű, vörös hajú, hosszú szakállú emberkéknek gondolják őket, akik a zeniten élnek, és onnan figyelnek mindenre. A tamanakok teremtői AMALIVAKA és VOCSI. AMALIVAKA nevéhez fűződik az emberek halála, mert a teremtés befejezése után, mielőtt elhagyta volna az embereket, meg akarta mutatni, hogyan kell lehúzniuk bőrüket, hogy megfiatalodjanak. Egy asszony kételkedett benne, ezért nem mutatta meg AMALIVAKA, és az emberek azóta halnak meg. Különös alak NANDERUVUSZU, az apapokuvák teremtője. Távol, örökös sötétségben él, és semmit sem csinál. Birtokában van azonban olyan eszközöknek, amelyekkel akkor rombolja majd le a világot, amikor neki úgy tetszik. Felesége éppen az ellentéte. NANDESZI (Anyánk) olyan világban él, ahol minden jó. Ezt a paradicsomot az apapokuvák képzeletükben hol keletre, hol nyugatra helyezték, és a múlt században több kísérletet tettek, hogy odajussanak.

A teremtők szerepe általában korlátozott, a világ létrejötte után kevés gondja van velük az embereknek. Ez

alól a szabály alól csak néhány kivétel akad. Ilyen NGENECSEN, akit az araukánok a legfelső lénynek tartanak. Számos neve van, ezek jelentése: az Emberek Ura, a Föld Ura, Atya, Uralkodó Atya stb. Ő biztosítja az élőlények termékenységét, és általában hatást gyakorol az élet menetére. Az emberek személyesen is hozzá fordulhatnak, nemcsak közvetítőkön keresztül, ha ételés italáldozatot mutatnak be neki. Alakjának valószínűleg előképét kell látnunk PILLAN mennydörgésistenben, aki csak a XVIII. századnál korábbi forrásokban fordul elő. A teremtők az indián társadalmak többségének képzeletvilágában erősen „emberszabásúak". Csupán néhány társadalmat ismerünk e földrészen, amelyek „szellemibb" istenképzetet alakítottak ki. MOMÁT, a vitotók teremtőjét a szó, a mítoszok hozták létre, ő a szó perszonifikációja, a szóé, amelyet az emberiségnek adományozott. Közvetlenül nem tisztelték, de ő adta a szertartások értelmét, biztosította a rítusok hatékonyságát. A tűzföldi indiánok olyan legfelső lényt tisztelnek, aki láthatatlan, mindentudó, és nincsenek emberi szükségletei. Az égben lakik, a csillagokon túl. Neve az onáknál TEMÁUKL, az alakalufoknál XELÁSZ és a jahgánoknál VATAUINEIVA. A jahgánok VATAUINEIVÁT tartják az erkölcs legfőbb őrének, ő vezette be szerintük a viselkedés normáit. Ha valaki megbetegszik vagy meghal, ezt VATAUINEIVA haragja jelének fogják fel; ezért az „Égben Élő Gyilkos"-nak nevezik ezt az istent. Jóakarata a törzs erkölcsi szabályainak megfelelő életmóddal biztosítható.

Az isteneknél gyakoribb alakok a mítoszokban a kultúrhéroszok, az emberiség jótevői. Sok népnél állatok személyesítik meg őket, amelyek képesek emberré válni (őz, harkály, pók), de néhol a kultúrhéroszok maguk is emberek, akiket az állatok segítettek munkájukban. Az állat alakú kultúrhéroszokra példa OKLAHUILITSZU (Harkály), aki a föld mélyéből kiszabadította a nambikuarákat és megtanította őket a vadá-

szatra, a földművelésre és a zeneszerszámok használatára. Ember alakú kultúrhérosz Louquo (louko), aki a tainók körében ismert mítosz szerint saját testéből teremtette meg az embereket, és maniókát hozott az emberiségnek az égből. A kultúrhéroszok, a teremtők többségéhez hasonlóan, az elmaradottabb törzsek mítoszai szerint munkájuk végeztével eltűntek. Némileg más a teremtők és kultúrhéroszok helyzete azoknak a népeknek gondolatvilágában, amelyek a magaskultúrák erős hatásának voltak kitéve. Itt e mitikus lények istenek vonásait öltötték magukra, és kultusz tárgyaivá váltak, vagy legalábbis kialakulóban van a kultuszuk. Ez az átalakulás különösen a csibcsa nyelvű kágabáknál és az inka civilizációval érintkezésbe került araukánoknál nyilvánvaló.

Mitikus lények megtestesülését látja a legtöbb nép az égitestekben, és élőlényeknek tartja a természeti jelenségeket. Nemegyszer testvéreknek tekintik a napot és a holdat, akik az esetek zömében egy jaguár gyermekeiként jöttek a világra. A társadalmak többsége a világot egyetlen térnek fogja fel, de megkülönböztet eget és földet. Az ember élete ebben a térségben zajlik le, és holta után lelke vagy valamilyen állatba, vagy az égbe kerül. Más népek a holtak birodalmát a pontosabban meg nem határozott nyugatra teszik. A Gran Chaco törzsei között él a világfa képzete. A világ több égből és alvilágból tevődik össze, és a transzban levő varázsló képes a napba menni, legalábbis a lelkét oda küldeni.

Az emberi világra ható szellemekkel a varázsló áll kapcsolatban, aki narkotikumok és rituális cselekmények segítségével olyan állapotba kerül, hogy a szellemek érintkezésbe lépnek lelkével. Feladata a gyógyítás, jóslás, mágikus cselekmények végzése. Varázsláshoz varázserejű anyagokat használnak. A varázslók eszközei a kobaktök csörgő, az állat alakú fazsámoly és a szivar. Hivatásukra rendszerint hosszú tanulmányi idő alatt készülnek fel. Sok nép azt tartja róluk, hogy képesek

jaguárrá változni. Míg a tűzföldieknek és a pampa indiánjainak varázslói a varázslással kapcsolatos minden funkciót ellátnak, az őserdei törzseknél gyakran több varázsló működik, mindegyikük a szellemlények meghatározott csoportjával áll kapcsolatban. A vadakban gazdag őserdőkben lakó törzsek vallásos élete általában mozgalmasabb, mint a kietlen környezetben lakó törzseké. Nagyszabású, díszes szertartásokat rendeznek, maszkos táncokat mutatnak be, bár a maszkok meglehetősen ritkák Dél-Amerikában. A varázslók általános típusától eltér az araukán sámán, akinek dobja van tökcsörgő helyett. A gyógyító szertartásnál transzba esik, masszírozza a beteg fájó testrészét, füstöt és vizet fúj négy irányban fölötte, hasbeszél, travesztál, bűvészmutatványokat végez. A varázslókat az isteneiknek templomot emelő kágabáknál, egyes aravak törzseknél és a bolíviai indiánoknál papok váltották fel, akik ellátják a varázsló funkcióit, de fő tevékenységük az istenek kultuszának ápolása, növény- és állatáldozatok bemutatása.

A PREKOLUMBIÁN MAGASKULTÚRÁK

Amerikában a társadalmi fejlődés a Közép-Andok vidékén és Közép-Amerikában volt a leggyorsabb a prekolumbián (Amerika felfedezését megelőző) időkben. Itt magaskultúrák keletkeztek, amelyek anyagi bázisát az intenzív földművelés biztosította, társadalmi kereteit pedig a létrejött teokratikus-despotikus államok szabták meg. A magaskultúrák vallásai több lényeges vonásban megegyeznek. Ilyen közös jellemzők: a vallásos rendszer politeista, középpontjában a napisten kultusza állt, aki háttérbe szorította a teremtő isteneket, vagy azonosult velük; a szertartások egy részében szerepet kapott az emberáldozat; a

mítoszok szerint az emberiséget egyszer vízözön pusztította el; kialakult a vallás kettőssége: az istenek kultuszára alapozott államvallások alatt tovább éltek, főként a dolgozó tomegek korében, a vallásfejlődés korábbi szakaszára jellemző képzetek és mágikus eljárások. Hasonlónak látszik a vallás továbbfejlődésének iránya is: az elmélkedő papok egyetlen istent a tobbi fölé emelve elvont istenfogalom kialakítására törekedtek. Ennek nyoma a csibcsáknál nem mutatható ki, de a csibcsák a kultúra egészét tekintve sem érték el a tobbi amerikai magaskultúra színvonalát. Bizonyos mértékig kozos vonás, hogy azoknak a XVI–XVII. századi forrásoknak alapján, amelyekből a magaskultúrák vallásait megismerhetjuk, e vallások, sőt egyes istenalakok is ellentmondásosak. Ennek oka nyilvánvaló: a sok népből osszetákolt birodalmak vallási képzeteinek osszeegyeztetése nem ment végbe tokéletesen, ezért a más-más helységekben járó hittérítők és szerencselovagok ugyanazon istenség kulonbozó neveivel vagy egyetlen névhez fűzodő kulonbozó képzetekkel találkoztak.

AZ INKÁK

Az inka birodalom nepe szemében a leghatalmasabb isten maga a nap, INTI, akit a foldon az uralkodó, az inka testesít meg. Felesége QUILLA (killa), a hold istennője; foldi megszemélyesítője az inka felesége. Az uralkodocsalad a naptól szarmaztatta magat mitikus osen, MANCO CAPACON (manko kapak) keresztul. Az inka a birodalom kormányzása mellett a vallási ugyek legfőbb iranyítasat is végezte, legalábbis névleg. A papi szervezet tényleges feje, a vallasos élet szabályozója a Nagy Főpap, villac uma (villak uma) volt. Ezt a tisztséget rendszerint az inka testvére vagy nagybátyja toltotte be. Ő végezte a nagy szertartásokat; ezeken koronasan jelent meg, és ugyanolyan tiszteletben

részesült, mint az inka. Az általa kiválasztott tíz főpappal együtt a társadalom legfelső rétegéhez tartozott. A papi rend tagjai, főként a nagyobb templomok, szentélyek papjai a nemesség soraiból kerültek ki. Feladatuk az istenek kultuszának ápolása volt. A szentélyekben a papok mellett jósok tevékenykedtek, akiknek több típusát különböztették meg a jóslás módja szerint. A napistent szolgálták a papokon kívül a napszüzek. E hivatásra nyolcéves kislányokat választottak ki, akiket azután zárt falak között neveltek fel. Többségük a nap (az inka) menyasszonya lett, a többiek az előkelőket szolgálták. Nagy ünnepeken segédkeztek a szertartások lebonyolításában. Ha hozzájuk ért valaki, azt halállal büntették.

A napisten mellett tiszteltek teremtő isteneket, természeti jelenségeket megszemélyesítő isteneket, volt védőistene néhány foglalkozásnak. Az istenek tiszteletére áldozatokat mutattak be templomaikban. Többnyire növényi élelmet vagy lámát áldoztak, de voltak emberáldozatok is, bár ezek sohasem váltak olyan vérorgiákká, mint azték megfelelőik. Az áldozatot előbb megfojtották, és csak azután vették vérét.

Az előkelők körében a napisten helyett kialakult egy legfőbb lény fogalma, aki az emberek előtt nem mutatkozik, láthatatlan, mindenütt és mindig jelen van. A tiszteletére emelt templomokban sem jelképe, sem képmása nem látható. Ennek az elvont istenalaknak vonásait a birodalom fennállásának utolsó időszakában VIRACOCHA (virakocsa) istenre ruházták.

Az istenek kultusza mellett megmaradt az ősök kultusza. Az ősöket a római LAROKhoz hasonló apró figurák, az HUACÁK (uaka) jelképezték. Az huaca szó nemcsak ezeket az ősfigurákat jelentette, hanem általános jelölése volt mindennek, ami szent. Így huacának nevezték a szentélyeket is.

Az inka gondolkodásmód szerint a túlvilági élet a földi élet folytatása. Az uralkodócsalád tagjai és az

előkelők, akiknek holttestét gyakran mumifikálták, a HAMAN PACHÁba (haman pacsa) kerültek, és boldog semmittevéssel töltötték idejüket. A gyarló emberek a HUCU PACHÁba (huku pacsa), az Alvilágba jutottak, ahol a SUPAY démonok földi tevékenységeik folytatására kényszerítették őket.

Az inka pantheon középpontjában a már említett VIRACOCHA állt, teljes nevén CON-TICI-VIRACOCHA-PACHAYACHACHIC (kon-tiki-virakocsa-pacsajacsacsik, Ősi Alapító). Ő teremtette a világot, és óriásokkal népesítette be. Később megijedt művétől, kioltotta a csillagok fényét, sziklává változtatta az óriásokat, és hatvannapos esőt zúdított a földre, ami minden élőlényt kipusztított, kivéve három lényt, akiket az isten kiválasztott. Ők az új emberiség ősei. Utána napot, holdat, csillagokat és szivárványt teremtett. Művének befejeztével visszavonult a Titicaca-tó közepére, és onnan küldte el az inka dinasztia alapítóival az embereknek a béke és munka törvényeit. Más mítosz szerint keresztül-kasul vándorolt Perun, és megtanította az embereket a földművelés titkaira s a művészetekre. Rendelkezett tehát a teremtő, átalakító isten és a civilizáló kultúrhérosz vonásaival. A papi spekuláció következtében legfelső istenséggé emelkedett, aki fölötte áll a hatalmas napistennek is; a tömegek körében azonban tisztelete kisebb volt, mint INTIÉ.

Egy másik mítosz szerint PACHACAMAC (pacsakamak) volt a teremtő, akit főként a tengerparton lakók körében tiszteltek. A mítosz szerint fiaival, az HUILLCA (uillka) nevű ikerpárral a mennybe ment, és fiait nappá és holddá tette. Más mítosz szerint ő a hold fia, legyőzte a rossz szándékú CONT (kon), és követőivel együtt „emberfintorú fekete macskákká" (majmokká) változtatta. Győzelme után új emberiséget teremtett. Először csak egy asszonyt és egy férfit alkotott, de a férfi hamarosan meghalt, és az asszony a nappal vigasztalódott. Négy nap múlva a naptól fia született, akit a felbőszült

PACHACAMAC megölt. A fiúcska fogacskáiból lett a kukorica, csontjaiból a manióka és egyéb testrészeiből a föld többi gyümölcse. Az anya vigasztalására a nap a fiú köldökzsinórjából másik gyermeket formált, HUICHAMAT (uicsama), a Hatalmast. A fiú felnőtt, és fellázadt a teremtő, PACHACAMAC ellen. PACHACAMAC fia híveit sziklává változtatta a nap segítségével, és a tengerbe hajította őket, maradványaik ma is láthatók, mert belőlük alakult az Andokkal szemben a part menti szigetsor. Így a föld újra elnéptelenedett. Az új emberiséget PACHACAMAC három tojásból alkotta. Aranytojásból az inka családját és az uralkodó réteget, ezüsttojásból az asszonyaikat; az emberiség többi része a réztojásból jött elő. PACHACAMAC nevének egyik változata PACHAY ACHACHI (pacsaj acsacsi), a mindenütt, mindig jelenlevő isten. PACHACAMAC felesége PACHA MAMA (pacsa mama), a föld istenasszonya. Rajta múlik a földművelés sikere. Alakja összefügg a tavasszal, a természet megújulásával, neki áldozták a termés első gyümölcseit. Jó szándékú istennő, védi a szülő asszonyokat is.

Az istenek civakodásáról szóló mítosz kiemelkedő figurája CON, a nap fia. CONT a mítosz rossz szándékú istennek mutatja; kezdetben jótevő isten volt, emberekkel népesítette be a földet, de az emberek gonoszságán felháborodva a jó földeket sivataggá változtatta, megállította az esőt; ezért számolt le vele PACHACAMAC. Másfelől nagy tiszteletnek örvend, mint a tűz, a meleg és az időjárás istene, aki tüzet adott az emberiségnek. Rajta kívül a tűzzel kapcsolatos képzet NONA, a tűz szelleme.

Az emberek teremtéséről szóló számos mítosz egyikében az isteni eredetű APO-CATE-QUIL (apo-katekil) volt a teremtő, aki kiirtotta az emberek előtt a földön élő gonosz UACSEMINE démontörzset.

A természeti erőket megszemélyesítő istenek sorából kiemelkedik ILLAPA (ajmara neve THONAPA), a rettegett és igen tisztelt zivataristen. Buzogánnyal és parity-

tyával járó ember alakjában képzelték el. Parittyával lőtte a villámokat. Rajta kívül tisztelték még CHUCUQUILLÁT (csukukvilla), a villámot, CHUYCHUT (csujcsu), a szivárványt és HUAYRA PUCÁt (uajra puka), a szél démonát.

Az egyes foglalkozások istenei közül különösen MAMACOCHA (mamakocsa, Tengeranya), a halászat istennője örvendett nagy tiszteletnek.

Több változatban élt az inkák között az a mítosz, amely MANCO CAPACról, az inka birodalom és uralkodócsalád mitikus alapítójáról szól. MANCO CAPAC, a nap fia a Titicaca-tó hullámaiból emelkedett ki. Nővérével, MAMA OCLLU HUACÁval (mama oklu uaka) vándorolni kezdett. Huancuri tartományba érve MANCO CAPAC aranybotját a földbe vágta; ennek nyomán víz és növényi magvak keletkeztek. Elmondta az embereknek, hogy ő INTI (más változatban VIRACOCHA) követe, megtanította őket a földművelésre, kőházak építésére, az agyag és a fémek megmunkálására. Hívására megjelent a nap, és MANCO CAPAC megtanította az embereket a nap tiszteletére is. Leszármazottai uralkodtak tovább a birodalomban.

A CSIBCSÁK

Az Ecuadortól Nicaraguáig terjedő területen alakultak ki az összefüggő birodalmat sohasem alkotó csibcsa államocskák. A magaskultúrát alkotó csibcsa nyelvű népek közül legtöbb emlék a muiszkák vallásáról maradt fenn. A muiszka pantheon középpontjában a napisten és a holdistennő állt. A napisten a földön a muiszka uralkodókban testesült meg. A muiszkák városállamokban éltek. Uralkodóik hat éven keresztül készültek fel hivatásukra. Önsanyargatás, önmegtartóztatás, koplalás útján rendkívüli erővel, a Melanéziában manának nevezett személytelen varázserővel telítődtek, ami az átlagemberek fölé emelte őket. Az istenkirálynak

tekinthető muiszka uralkodók oly sok „erővel" rendelkeztek, hogy alattvalóik rájuk sem mertek pillantani, mert ez – felfogásuk szerint – megsemmisülésüket okozta volna. Az uralkodóknak alárendelt papok, akik a társadalom uralkodó rétegébe tartoztak, közvetítettek az istenek és az emberek között, mágikus cselekedeteket végeztek, és gyógyítottak. Tanulmányi idejük tizenkét évig tartott. Az uralkodókhoz hasonlóan ők is szert tettek személytelen varázserőre, de ennek mértéke meg sem közelítette az uralkodókét. Feladatuk volt az ünnepségek rendezése, amelyek során agrárrítusokat végeztek a föld termékenységének biztosítására; élelem-, drágakő-, arany- és emberáldozatokat mutattak be templomaikban és az áldozóhelyeken az isteneknek. Az egyik leghíresebb áldozóhely a Guatavita mellett, 2899 m magasan fekvő tó volt, ahol a guatavitai uralkodó BACHUE (bacsue) istennőnek áldozatot mutatott be. Az uralkodó testét gyantával kenték be, és aranyport szórtak rá. Azután tutajra szállt, a tó közepére evezett, és ott megmártózott a vízben, az istennőnek ajánlva az aranyport. Ennek az áldozatnak híre jutott el a spanyol konkisztádorok fülébe, akik a hír nyomán álmokat szőttek egy csodás országról, El Dorádóról, az arany országáról, ahol az embereket arannyal szórják be.

A muiszkák körében több teremtéselképzelés élt. Az egyik mítosz szerint mindent egyetlen isten, CHIMINIGAGUA (csiminigagua) teremtett. Más mítosz a nap és a hold égre kerülését az ember teljesítményének tartja. Amikor a világ megteremtődött, csak két ember élt, Sogamoso és Tunja (vagy Ramiriqui) uralkodói. Nem voltak még meg az égitestek. Az uralkodók először embert teremtettek: sárga agyagból férfit és növényekből nőt. Amikor ezzel a munkával végeztek, Sogamoso uralkodója megparancsolta unokaöccsének, Ramiriqui uralkodójának, hogy menjen fel az égbe, és napként világítson. Amikor kiderült, hogy a nap fénye

nem elegendő, Sogamoso uralkodója követte unokaöccsét, és ő világítja meg holdként az éjszakát.

A muiszka felfogás szerint a túlvilág a föld gyomrában van, és ott mindenki földi életét folytatja.

A muiszka istenek világa érdekes módon bizonyítja, hogy a vallás fejlődésének iránya az indián népeknél a mitikus teremtőktől a meghatározott funkciókat ellátó, kultusszal tisztelt istenek felé mutat. Erre vall ugyanis, hogy a muiszka teremtő, CHIMINIGAGUA mitikus lény, akinek nincs kultusza, és szinte semmilyen szerepet sem játszik a mítoszokban. A muiszkák vallásos képzeteiben a fő helyet fiatalabb istenek foglalják el: SUA (szua), a napisten, CHIA (csia), a holdistennő és a meghatározott funkciókat ellátó istenek. A föld istene, a földművesek, kereskedők és aranyművesek patrónusa CHIBCHACHUM (csibcsacsum), akit BOCHICA (bocsika), a muiszka kultúrhérosz arra ítélt, hogy vállán tartsa a földet, amely addig négy cölöpön nyugodott. Egyszer ugyanis CHIBCHACHUM megharagudott az emberekre, el akarta pusztítani őket, és ezért a bogotai völgyet tóvá változtatta. Akkor jelent meg a földön BOCHICA, akinek már külseje is feltűnő volt, mert haja és szakálla derékig ért. Inget és köpenyt viselt, de cipőt nem. BOCHICA aranypálcáját a völgyet körülvevő sziklákra hajította, amitől azok megnyíltak, és a víz lefolyhatott. Így keletkezett a szép Tequendama vízesés. Az emberek megmentése után BOCHICA CHIBCHACHUMOT a már említett módon büntette meg. Azóta, ha CHIBCHACHUM egyik válláról a másikra teszi a földet, földrengés keletkezik. Később BOCHICA megtanította az embereket a földművelésre, és törvényeket adott; ő kölcsönzött hatalmat az előidők uralkodóinak, hogy az időjárásnak és a betegségeknek parancsolhassanak. Szövőszéket rajzolt egy sziklára, azon tanította meg az embereket szőni. Ide-oda vándorolt, lábnyomai megmaradtak a sziklákon. Az emberek világából Sogamosóban tűnt el, hatalmát IDACANSASRA (idakanszasz), az

irakák (egy másik csibcsa nyelvű nép) mitikus ősére hagyva. Bochica előfordul más neveken is a mítoszokban, pl. mint Nebterequeteba (...keteba), Chimizagagua (csimiz...) stb. Jóllehet az embereket a szövésre Bochica tanította, mégis a muiszkák felfogása szerint külön isten védi a takácsokat Nencatacoa (nenkatakoa) személyében. Az eddig említett istenek mellett még két istennő részesült kiemelkedő tiszteletben a muiszkák körében: Huitaca (uitaka), a tánc, az italozás és a szerelmi örömök istennője és Bachue termékenységistennő. Egy mítosz az utóbbinak tulajdonítja a föld benépesítését. E szerint Bachue Tunja környékén egy tóból emelkedett ki, amikor a tóra fénynyaláb esett. Hároméves fiát is magával hozta. Amikor a fiú felnőtt, házastársakként éltek együtt. Bachue minden szüléskor négy-hat gyermeket szült, így népesítette be a földet. Később férjével együtt visszatért a tóba, és mindketten vízikígyóvá változtak.

A MAJÁK

Előbb a mai Honduras, majd pedig Yucatán területén – Mexikó népeivel érintkezve – hosszú évszázadok során építették ki kultúrájukat a maják. Szellemi téren nagyszerűbbet alkottak, mint a többi amerikai magaskultúra hordozói; kidolgozták hieroglif írásukat és igen bonyolult, de nagyon pontos időszámítási rendszerüket. A maja írásos emlékek zöme az időszámítással foglalkozik. A vallás megismerésének fontos forrásai a maja nyelvű, de latin betűkkel írt szövegek, különösen a jóslatokat, mítoszokat és rítusleírásokat tartalmazó yucatáni maja nyelven írott *Chilam Balam krónikái* (csilam...) és a kicsé nyelvű *Popol Vuh* (...vu, A község könyve, egyes fordításokban: A tanács könyve). A *Popol Vuh* hosszú elbeszélésfüzér, amelynek középpontjában egy isteni testvérpár, Hun Hunahpu

és VUKUB HUNAHPU (...hunapu) kalandjai állnak, akik nappá és holddá váltak. A nap és a hold központi alakjai a maja vallásnak. Felfogásuk szerint ők voltak a föld első lakói, mielőtt az égre kerültek. A nap a zene és a költészet patrónusa, híres vadász. A hold a szövés és a gyermekszülés istennője. Együtt éltek, de a hold csalfa természetű volt, ezért neve a szexuális szabadossággal vált azonossá. Fénye gyengébb, mint a napé, mert szemét a nap kinyomta. Istenek sokasága veszi körül kettejüket. Nevét csak néhánynak ismerjük, többségükről csupán ábrázolások maradtak fenn, és a tudomány A, B, C...stb. isten néven tartja számon őket. Minden istennek éppúgy, mint az embereknek, volt egy állati hasonmása, amely védelmezte. Ez az elképzelés a csoporttotemizmus emléke. A tudomány nagualizmusnak nevezi ezt a Közép-Amerikában igen elterjedt képzetet a dél-mexikói indiánok nagual szava alapján, amellyel a védelmező állati hasonmást jelölik.

Az isteneknek templomokat emeltek, áldozatokat mutattak be. A növény- és állatáldozatok mellett – főként a tolték behatolás után (i. sz. IX. sz.) – jelentős szerepet játszottak a kultuszban az emberáldozatok. Az ünnepségek időpontjának meghatározása, a szertartások vezetése, az égitestek mozgásának figyelemmel kísérése és a jóslás a papság feladata volt. A papok hosszú tanulmányi idő alatt sajátították el a tudnivalókat. Papi privilégium volt az írás ismerete. A tanulmányi idő végén a papi rend feje, Ah Kiu Mai, levizsgáztatta a növendékeket, és a sikeres vizsgázónak kijelölte azt az állomáshelyet, ahol azután papként tevékenykedhetett. A papi rend tagjai többnyire a papok leszármazottai közül kerültek ki.

A maják legnagyobb szellemi teljesítménye az idő felosztása és a különböző időszámítási módok összeegyeztetése volt. Naptáraik alapegységei a napok és a húsz napból álló hónapok. Minden nap neve egy istenpár, az

illető nap „hordozója". A pár egyik tagjának neve a húsz lehetséges név egyike, a másik név, tehát a másik isten, tulajdonképpen egy szám a számok egytől tizenháromig terjedő sorából. A húsz nap és a tizenhárom szám kombinációjának eredménye a kétszázhatvan napos szent almanach, amelynek a jóslásban volt nagy szerepe: ennek alapján lehetett előre tudni, hogy egy meghatározott napon melyik isten hatása érvényesül, és ennek megfelelően milyen események bekövetkezése várható. A jóslás szempontjából a legfontosabb időegység a katun. Egy katun = húsz tun; egy tun = háromszázhatvan nap vagy tizennyolc hónap. A katun mindig Ahau napján kezdődött, és a kezdőpont az almanach-év tizenhárom hónapjának megfelelően változott. Így alakult ki a tizenhárom katunból (megközelítőleg kétszázhatvan évből) álló időegység, amely alatt a történelem megismétli önmagát – a maja papok feltevése szerint –, mert minden tun (megközelítő év) sorsát eldönti az évkezdő isten, aki az évet „hordozza", megszemélyesíti, és akire kétszázhatvan év múlva kerül ismét sor. A papok ezért fő feladatuknak a múlt megfigyelését tartották, és a jövőt ennek megfelelően tervezték. A szent almanach kétszázhatvan napos időszakát összhangba hozták az ötszáznyolcvannégy napos Venus-évvel (a Venus szinodikus periódusával), megállapítva, hogy hatvanöt Venus-periódus = százkilencvenhat almanach-év (260 napos év). A nem pontos egész értékeket korrigálták, úgyhogy naptáruk négyszáznyolcvanegy év alatt csak nyolc század napot tévedett. Figyelemmel kísérték a maják a háromszázhatvanöt napos napévet is, amely tizennyolc hónapból és öt szerencsétlen napból állt. Az időnek múltba való visszaszámításakor, az egyik felirat tanúsága szerint, négyszázmillió évre nyúltak vissza, ami arra mutat, hogy a maják közel álltak az idő végtelenségének felismeréséhez.

Elképzeléseik szerint az ég tizenhárom rétegből áll,

amelynek mindegyikében egy-egy isten lakik. A rétegek párosan helyezkednek el, és a legfelsőben lakik a legfőbb isten. Az eget a világ négy sarkában álló BACAB (bakab) istenek tartják. Az ég szerkezetéhez hasonló az Alvilágé, ahol kilenc réteget különböztettek meg. A tér horizontálisan irányokra oszlik, amelyek mindegyikéhez egy szín kapcsolódik. A kelet vörös, az észak fehér, a nyugat fekete, a dél sárga, és egy ötödik szín, a zöld jelzi az ötödik irányt, amely a föld középpontja felé mutat. A világ mind a négy irányában áll egy-egy megfelelő színű gyapotfa, az IMIX (imis), amely a bőséget biztosítja.

A világ teremtéséről többféle felfogás élt a maják körében. A mítoszok egyetértenek abban, hogy a világ három korszakot élt át, de az egyes korszakok viszonyait más-más módon ábrázolják. A már említett *Popol Vuh*ban található teremtésmítosz szerint kezdetben mindenütt víz volt. A teremtő istenek földet kiáltottak, és megjelent a föld. Az istenek beültették fákkal, kijelölték a folyók helyét, és állatokkal népesítették be. Az állatok nem tudtak beszélni, és nem tudták az isteneket imádni, ezért a teremtők kreáltak egy agyagfigurát is, és az agyagfigura beszélt. Művükkel mégsem voltak elégedettek, mert a figura nem volt elég intelligens és erős, ráadásul könnyen szétmállott a vízben, ezért elpusztították. A második korszakban fából faragtak élőlényeket az istenek. A falények beszéltek, ettek, szaporodtak, de arcuk kifejezéstelen maradt, egészében véve száraz, vértelen, sárga húsú figurák voltak, és nem hálálkodtak alkotóiknak. Az istenek elpusztításukra vízözönt zúdítottak a földre. Minden a falények ellen fordult. Rájuk támadtak az állatok, botok, kövek, sőt saját használati tárgyaik is. A pusztításból csak néhány fabábu menekült meg, belőlük majmok lettek. A harmadik korszakban sárga és fehér kukoricából gyúrtak embert az istenek. Az alapanyagot hegy alatti rejtekhelyről szerezték. A négy első ember

abban a kiváltságban részesült, hogy láthatta a föld legfelső részét. Utána ködöt bocsátottak szemükre az istenek, hogy az emberek ne legyenek egyenlők velük. Az embereknek feleségeket kreáltak; az emberek tisztelték az isteneket. Ezek az első emberek voltak a maja népek ősei.

Másképp mutatja be a világkorszakokat egy yucatáni mítosz. Eszerint kezdetben Yucatánon egy törpe nép élt, az Ügyeskedők. Ők építették a mítosz keletkezése idején már romos városokat. Sötétségben dolgoztak, mert még nem volt nap. Amikor a nap megjelent, kővé változtak, az ő képmásaik láthatók a romokon. Abban az időben élő kötél kötötte össze az eget és a földet, amelyben vér folyt. Ezen a kötélen hoztak az égből élelmet az Ügyeskedők. Egyszer elvágták a kötelet, kiömlött a vér, az ég és a föld elvált. A korszaknak vízözön vetett véget. Utána a Bűnösök korszaka következett, velük is vízözön végzett. A harmadik korszak a maják kora volt, uralmuk ugyancsak a következő vízözönig tartott. Ez a mítosz a három korszakhoz egy negyediket csatol, a mai kort, amikor Yucatánon megtalálhatók valamennyi emberfajta képviselői.

Azok között a maja istenek között, akiknek nevét ismerjük, a főalak ITZAMNÁ (icamná, a Harmat Háza) égisten, aki egyes elképzelések szerint nem ábrázolható. Maradtak azonban fenn ábrázolásai, amelyeken feje emberi, jellegzetes római orral; arca beesett, felső állkapcsában van egy szögletesre csiszolt fog. Ugyanezen a néven kultúrhéroszként is számon tartják, mint Mayapán alapítóját. Nevet adott a helységeknek, megtanította az emberiséget az írásra és a művészetekre. Magas kort ért meg, halála után Izamalban égették el, sírtemploma zarándokhellyé vált. Isten voltában társnője, ugyanakkor negatív, emberellenes oldala IXCHEL (iscsel) holdistennő, aki a holdistennői funkciókat megosztja IXCHEBELYAXsal (iscsebelias). A földművelők szemében ITZAMNÁnál fontosabb isten volt CHAC

(csak), az eső, szél, mennydörgés, világosság, termékenység és a földművelés istene. Jóakaratú isten, az emberek barátja, akiről általában többes számban (Chacok) tesznek említést. Az esőt tökkobakból hinti szét. Kőbaltát hord magánál, ezzel csinálja a villámlást és a mennydörgést. Kis békák kísérik állandóan, az UÓK.

Az emberiség létrehozója az egyik mítosz szerint VOTAN kultúrhérosz. Az IMOSOKTÓL (imosz) (a napnak, mint időegységnek istenei), a kígyók fajtájából származik. Ő volt az első ember, akit az istenek azért küldtek, hogy benépesítse a földet, és ő alakította ki az emberi életformát. Más mítosz szerint a tengerentúlról jött, és megalapította Palenquét. A *Popol Vuh* teremtésmítosza azonban KUKUMACnak (kukumak) és HURAKÁNnak (Egylábú) tulajdonítja mindennek a megteremtését. HURAKÁN eredetileg szélisten, nevéből származik a hurrikán elnevezés. Más felfogás szerint egyetemes istenség, aki az égben, a földön és az Alvilágban egyaránt jelen van. E felfogás szerint az azték TEZCATLIPOCÁval azonos. Lehetséges, hogy HURAKÁN egyetemes istenségként való felfogása éppúgy tolték hatásnak tulajdonítható, mint ahogyan a kutatók ezt KUKULCAN (kukulkán, Tollaskígyó) esetében gyanítják, akinek figurája azonos az azték QUETZALCOATLlal. A már említett KUKUMAC KUKULCAN kicsé neve.

A nagy istenek mellett tisztelték a maják a természeti erők megszemélyesítőit, ZIPACNÁT (zipakna), a vulkánistent és CABRACÁNT (kabrakán), más néven KISINT, a földrengés istenét. Istenek voltak az égitestek is: NOH EK (no ek), a Venus bolygó és XAMAN EK (saman ek), az északi sarkcsillag.

Külön istencsoportot alkottak a földműveléssel kapcsolatos istenek. Az ábrázolásokon leggyakrabban a fiatal, szép arcú Kukoricaisten fordul elő, akinek nevét nem tudjuk. Feje virágszirmokba burkolt kukoricacsőből tekint ki. Félfigurái díszítették a copáni főtemplomot. Általában a növényzet és különösen

a kukorica istene volt. Feje a nyolcas szám szimbóluma. Rajta kívül gyakran említik a földműveléssel összefüggő istenek közül Yum Kaoxt (jum kaos), az aratás istenét.

Egy isten, Ekchuah (ekcsua) védte a maja felfogás szerint a kereskedőket és úton járó embereket. Istenei voltak a gyógyításnak is: Cit-Bolon-Tum (Kilenc Agyarú Vadkan), valamint Ahau-Chamahez (ahaucsamaez, a Mágikus Fog Birtokosa).

AZ AZTÉKOK

Amerika felfedezésének idején a Mexikói-fennsíkon élő népek közül a nahua népcsoporthoz tartozó aztékok játszottak vezető szerepet, uralmukat kiterjesztették más törzsekre is. Vallásuk és kultúrájuk egésze megőrizte a korábban Mexikó területén kialakult magaskultúrát, amelyet az olmekok, zapotékok, mistekek, a Teotihuacán-kultúra ismeretlen hordozói alakítottak ki; megőrizte az ugyancsak nahua toltékok műveltségének számos elemét is. Politeista vallásos rendszerük középpontjában a nap kultusza állott, amelyet különböző istenségekben tiszteltek. Istenek személyesítették meg az égitesteket, a természeti erőket, ők óvták a különböző foglalkozások űzőit, s istene volt a legfontosabb élelemnek, a kukoricának is. Az istenek és istennők száma szinte végtelennek és kapcsolataik kaotikusnak tűnnek az azték vallásról tudósító XVI. századi leírások alapján.

Az isteneknek templomokat (teocalli) emeltek, ezekben áldozatokat mutattak be, imádkoztak, és mitológiai eseményeket játszottak le. A kultuszban kiemelkedő szerepet kaptak az emberáldozatok, amelyek esetenként vérorgiákká fajultak. Az emberáldozatok sajátos válfaját láthatjuk a hadisten, Huitzilopochtli (uicilopocstli) tiszteletére rendezett gladiátorjátékokban, amelyek során leölték az idegen foglyokat.

A papok az istenek parancsait közvetítették, és a tiszteletükre rendezett szertartásokat vezették. A papság hierarchikus felépítésű szervezet volt. Ez irányította a társadalom szellemi életét és a szertartásos élet szervezésével az egész életritmust. A papság felett csak az uralkodók álltak. A Férfiak Főnöke (az azték uralkodó) vezette a fő szertartásokat, és a Kígyóasszony (a belügyek végrehajtója, szintén férfi) ellenőrizte a templomok állapotát, a rítusok kivitelezését és a papság ügyeit.

Az aztékok világképe sok tekintetben megegyezik a majákéval. A világegyetemet ők is több részre osztottnak képzelik el. Ismerik a négy vízszintes fő irányt és egy ötödiket is, amelyik a föld középpontja felé mutat. Minden iránynak megvan az istene, és vannak bizonyos jellemzői. A központi zónán XIUHTECUTLI (siutekutli), a tűzisten uralkodik. Kelet a bőség iránya, istene TLALOC (tlalok) és MIXCOATL (miskoatl, Felhőkígyó). Dél gonosz irány, istenei a tavaszi istenségek, XIPE (sipe) és MACUILXOCHITL (makilsocsitl). Nyugat kedvező irány, a QUETZALCOATLlal (kecalkoatl) azonosított Venus bolygó otthona. Észak a halottak birodalma, ahol MICTLANTECUTLI (miktlantekutli) uralkodik. A világ függőlegesen tizenhárom égre és kilenc alvilágra oszlik. Minden égben valamelyik isten uralkodik. A világ további osztódását jelentette a keleti és nyugati egek elválasztása. A kelet a csatában, gladiátorjátékokon elesett vagy feláldozott harcosok másvilága, azoké, akiknek húsa a napot táplálta. A nyugati egekbe kerültek a gyermekszülésbe belehalt asszonyok. A halottak többsége a kilenc alvilágba jutott.

Az azték időszámítás a maja időszámítást követte. Megkülönböztették a tizennyolc húsznapos hónapra és öt szerencsétlen napra tagolt napévet és a kétszázhatvan napból álló rituális évet, a tonalpohuallit. A rituális évet a majákhoz hasonlóan számították ki, szerepét az aztékok életében még nem tisztázta a tudomány.

A nagy szertartásokat a napév szerint rendezték. A napok, hónapok és évek nevüket a majákéval azonos elvnek megfelelően kapták, de az azték időegységeknek az istenek nem hordozói voltak, hanem urai, azaz az időegységek nem váltak istenekké. A különböző időegységek összeegyeztetése terén az aztékok nem érték el a maják teljesítményét.

Az aztékok felfogása szerint a világ több korszakot élt át. A teremtés a távolba vész, és a teremtő isteneket mind a mítoszokban, mind a kultuszokban háttérbe szorították azok az istenek, akik a világot mai formájára alakították, és a kultúra vívmányait közvetítették az emberiségnek. A világ teremtője a legfelső és kimondhatatlan nevű isten, TLOQUE NAHUAQUE (tloke nauake), aki egymaga férfi és nő. Kultusza egyetlen városra, Texcocóra korlátozódott. Más elképzelés a teremtést egy istenpárnak tulajdonította, akiknek különböző nevei maradtak fenn: OMETECUTLI és OMECIUATL (ometekutli és omesziuatl, Két Úr és Két Asszony), akik az egeket és a földet személyesítették meg; TONACATECUHTLI és TONACACIHUATL (tonakatekutli és tonakasziuatl), Létfenntartásunk Ura és Asszonya, ők teremtették az embert kukoricából, és gondoskodtak megélhetéséről. Olyan felfogás is élt, hogy mindennek teremtője QUETZALCOATL és TEZCATLIPOCA (tezkatlipoka). A világ és a természetfölötti erők ura a napisten. Ezt a funkciót a világ eddig eltelt öt korszakában másmás isten töltötte be. A tenochtitláni naptárkő, a hivatalosnak tekinthető azték korszakbeosztás szerint az első periódusban, a Négy Ocelot korában TEZCATLIPOCA uralkodott, aki a korszak végén nappá vált; a földet benépesítő embereket és majmokat ekkor jaguárok falták fel. A Négy Szél korszakban QUETZALCOATL volt a nap. A világnak ebben az időben szörnyű viharok vetettek véget, és az emberek majmokká változtak. Harmadik napként TLALOC uralkodott a Négy Eső korszakban, amelynek végén tűzeső végzett a világgal.

A Négy Víz korszakban CHALCHIHUITLICUE (csalcsiuitlike) istennő volt a nap. A világnak ezúttal özönvíz vetett véget, és az emberek halakká változtak. Amerika felfedezésének idején a világ a Négy Földrengés korszakát élte, amelyben TON TIUH volt a nap; e világ végét az azték papok földrengésektől várták.

Az azték istenek szövevényes világából kiemelkedik négy főisten, TEZCATLIPOCA, HUITZILOPOCHTLI, QUETZALCOATL és TLALOC. TEZCATLIPOCA (Füstölgő Tükör) a teremtő istenek egyike. Egy személyben egy és négy, mert minden irány istene is. Ő a lenyugvó nap, és ő az esti hold. Egyes ábrázolásokon az észak uralkodója, másokon a délé. Színe vörös, mint a nappali égé és fekete, mint az éjszakáé. Az éj isteneként a boszorkányok és bűnözők védője, neve a halállal és a romlással függ össze. Másfelől örökké fiatal, patronálja a harcosokat. Életet adhat és elvehet. Szárazságnak és bőségnek egyaránt istene. Egyike volt az uralkodó napoknak. Ő a nagy átalakító, akinek kettős természete mindenben megnyilvánul. Jelképe tükör, amelyből füst száll felfelé. A tükörben mindent lát, ami a földön történik. Obszidián tükör a lába, és több színű az arca. Tavasszal egy ifjút áldoztak tiszteletére, akinek szívét kivágta a pap, és felmutatta az istennek. Az aztékok törzsi hadistene HUITZILOPOCHTLI (Déli Kolibri). Ő a déli nap, ifjú harcos, aki mindennap újjászületik, legyőzi a csillagokat. Az elesett harcosok lelkei viszik fel a zenitre, és a gyermekszülésbe belehalt asszonyok lelkei viszik tovább nyugatra, ahol meghal, hogy reggel újjáéledjen. Csak embervérrel táplálkozik. Anyja COATLICUE (koatlike, Kígyószoknyájú), a földistennők egyike. HUITZILOPOCHTLI teljes vértezetben jött a világra, kezében kék pajzsot és kígyó alakú hajítódárdát tartva. Lába kék volt, fejét tollak díszítették, és bal lábát istenségének jelképei, kolibritollak fedték. Megölte féltékeny testvéreit, nővérét, COYOLXAUHQUIT (kojolsaukvi), aki a holddal és fivéreit, a CENTZONUITZ-

NAUAkat (szenconicnaua), akik a csillagokkal azonosíthatók. Temploma Tenochtitlán, az azték főváros központjában emelkedett.

Az aztékok teremtő istene QUETZALCOATL, a Tollaskígyó az egyik korszakban nap; szélistenként azonos az azték EECATLlal (ékatl). Mint a Venus bolygó ura CE ACATL (sze akatl). Amikor nap volt, lement az Alvilágba, felhozta az előző világok embereinek csontjait, saját vérét rájuk fröcskölte, így teremtett embert. Amikor TEZCATLIPOCA legyőzte és megalázta, akkor Tlillan Tlapallanba ment, és ott kígyótutajra szállt. A mítosz szerint CE ACATL évében visszatérhetett. Cortez CE ACATL évében érkezett (1519), ezért nézték QUETZALCOATLnak az aztékok. Csak mint EECATL szélistent ábrázolták fehér arccal és szakállal. Egyes mítoszokban kultúrhéroszként szerepel, aki az embereknek kukoricát hozott, megtanította őket a szövésre, a jadekő csiszolására, tollköpeny készítésére, naptárt adott nekik, és megismertette a csillagok járását. Ugyanezen a néven mitikus uralkodó volt a tolték Tollanban.

TLALOC esőisten házában négy hordó áll. Egyikben jó víz van, amelytől szárba szökik és bő termést hoz a mag; a másikban olyan víz, amitől üszög nő a kukoricán, a harmadikban jégesők és havas esők vannak, a negyedikben a felesleges esők, amelyek olyankor esnek, amikor száraz időre volna szükség. Az esőisten szolgái a TLALOCOK. Uruk parancsára a megfelelő hordóból megtöltik edénykéiket, és falapátkával szétöntözik a vizet. Amikor edényük eltörik, mennydörgés és villámlás támad. TLALOC egébe kerülnek, akik vízkórságban, epilepsziában halnak meg, vízbe fulladnak, vagy akiket villám üt agyon. Két kígyó maszkjában képzelték el TLALOCOT. Gyermekeket áldoztak tiszteletére.

TLALOC nővére CHALCHIHUITLICUE (Türkiz Szoknyájú Asszony), a folyók, patakok és erek úrnője.

Az azték istenek között összefüggő csoportot alkotnak a földdel, mint a megélhetés alapjával és a földön

élő, illetőleg a földön termelt növényekkel kapcsolatos istenek. A földanya TLAZOLTEOTL (tlacolteotl, a Szenny Istennője). Nevének számos szinonimájával találkozhatunk: TETEOINNAN (az Istenek Anyja), IXCUINA (iskina, Négyarcú), TOCI (toszi, Nagyanyánk). Rajta kívül más földistennőket is tiszteltek, mint pl. CIHUACOATLT (sziuakoatl, Kígyóasszony), aki a születést és halált szabályozza. Nevének más változatai: TONANTZIN (tonancin, Anyánk), ILAMATECUTLI (ilamatekutli, az Öreg Istennő). A földanya és a földistennők gyermekei a vegetáció-istenségek. TLAZOLTEOTL fia a kukoricaisten: CINTEOTL (szinkeotl). Női megfelelője CHICOMECOATL (csikomekoatl, Hét Kígyó) kukoricaistennő, akit XILONEN (silonen, Fiatal Kukorica Anya) néven is ismertek. CINTEOTL felesége XOCHIQUETZAL (socsikecal, Virágtoll), a virágok és a mesteremberek istennője. A beporzott kukoricavirág, az öröm, az ünneplés és szórakozás istene a MACUILXOCHITLnak (Öt Virág) is nevezett XOCHIPILLI (socsipilli, Virágherceg). A növényzet istenei közé tartozik az azték istenvilág talán legborzalmasabb istene, XIPE TOTEC (sipe totek, Megnyúzott Urunk). Tőle függ a növényzet évenkénti megújulása. Jóakaratának biztosítására a tiszteletére rendezett ünnepségeken lenyúzták az idegen foglyok bőrét, és az isten megszemélyesítői magukra vették őket.

Vannak olyan földistenek, akik a földet, mint égitestet személyesítik meg. TLALTECUTLIT (tlaltekutli, a Föld Ura), aki maga a föld, mint a nap ellentétét, földi szörnyként képzelték el. TEPEYOLLOTL (tepejollotl, a Hegy Szíve) pedig, aki szintén a föld istene, jaguárként megeszi a lenyugvó napot.

A tűz istene a már említett XIUHTECUTLI (az Év Ura). Másik neve HUEHUETEOTL (ueueteotl, Öreg Isten). Istennő párja CHANTICO (csantiko, a. m. a Házban), a tűzhely és a vulkáni tűz istennője.

A halottak birodalmának ura MICTLANTECUTLI, az ábrázolásokon emberi koponya jelképezi. Felesége

MICTLANCIHUATL (miktlansziuatl, a Halottak Birodalmának Úrnője). A halottakat az Alvilágba egy kutyaszörny, XOLOTL, (solotl, a Kettős) vezeti le. A mítoszokban XOLOTL a nap hűséges kísérője és segítője. Istenként is tisztelik, mint az ikrek és a labdajátékok istenét.

Az azték kereskedelem fejlettségére vall, hogy a majákhoz hasonlóan istenként tisztelték a kereskedők és utazók patrónusát TACATECUTLI (takatekutli) néven.

EGYIPTOM

Az óegyiptomi vallásrendszerről ismereteink nagy része a hivatalos egyiptomi teológiából és a lakosság felső rétegének halotti kultuszemlékeiből származik; a népi vallás hitvilágáról viszonylag keveset tudunk. Az ősi egyiptomi világszemlélettől élesen különböző mai felfogásunk vallási fogalmaikat bonyolultnak, szinte áttekinthetetlennek látja. A különböző képzeteket nem lehet – vagy csak tévedésforrásokat tartalmazó erőszakos módon – európai értelemben vett rendszerezéssel egyszerűsíteni. Egy mindenképpen típust kereső, a kultuszoknak szigorúan egy-egy területhez kötését vagy éppenséggel egyes kerületek politikai egymásra hatását alapul vevő beosztás is csak hamis képet adna az egyiptomi vallásról. Jellemző vonásként azt emelhetjük ki, hogy a legkülönbözőbb alakot öltő elképzeléseket új és új tartalommal töltötte meg az egyiptomi hitvilág, ugyanakkor azonban a régi szemlélet is tovább élt. Ennek a felfogásnak felel meg az is, hogy földi és túlvilági életüket – ez volt hitük egyik alapvonása –

a legkülönbözőbb, sokszor egymással szemben álló, ellentétesnek látszó módon igyekeztek biztosítani. A mi fogalmaink szerinti dogmatikus rögzítés hiányzik e vallásból. A sokféle irányító erő elképzelése mellett a világrend harmóniájára való törekvés ad egységes színezetet az egyiptomi világképnek. A világteremtésről a legkülönbözőbb elképzeléseik voltak, egységesen hittek azonban abban, hogy a hatalmas erők, istenek által teremtett világban az embernek és a társadalomnak be kell töltenie hivatását. Etikai tartalmat nyer az a feladat, amelyet a világrend egyensúlya érdekében az isten teremtményének el kell látnia. A megoldás módjai a mágikus vallási felfogásban, a halotti kultuszban, a túlvilági elképzelésekben és az oda jutáshoz szükséges túlvilági ítéletről vallott nézetükben is különbözők lehetnek. Nincs kanonikus rögzítése a vallási irodalomnak sem. Ennek első megjelenése csak az V. dinasztia utolsó fáraójának és a VI. dinasztia fáraóinak piramisában a belső kamra falára vésett *Piramisszövegek*kel esik egybe. A különböző *Piramisszövegek* még a királyi temetkezést szolgálták; e szöveggyűjtemények középbirodalmi utódjának tekinthetők a *Koporsószövegek*. A közép- és újbirodalmi *Halottak könyvét* már papiruszra írták, és általánosan használt gyűjteményei voltak a halotti kultuszt szolgáló vallásos irodalomnak. A hivatalosnak tekinthető vallási irodalmi emlékanyagból az egyiptomi vallásfilozófia, sőt filozófia egyik alapvetését, az ún. *Memfiszi Teológiát* emeljük ki. Himnuszok, imák, mágikus szövegek egészítik ki az írott forrásanyagot. Mindezekből megállapíthatjuk, hogy az egyiptomiak egyes természeti jelenségekben természetfölötti erőknek, felső hatalmaknak megtestesítését látták. Ezeknek az erőknek megjelenítésére bizonyos alakban való ábrázolás volt szükséges, ez az egyiptomi hieroglif írásban és a művészi ábrázolásban is alkalmazott képies, tömör, kifejező módon történt. A kifejező alak lehet emberi, állati, növényi vagy akár egy tárgy. Az isteni erők áb-

rázolása változhat. Egy-egy isten megjelenhet nemcsak ember, hanem állat alakban is. A megszemélyesített erőt úgy is ábrázolták, hogy az emberi testet állatfejjel olvasztották egybe. Az egyiptomiak hite szerint nemcsak a megtestesítő alak, de a személy – jelen esetben istenség – megnevezése, a név ugyancsak a lényeges, meghatározó elemek közé tartozik. A legtöbb istennév jellemzi viselőjét: az Elrejtett, az Alkotó, a Távoli, a Hatalmas, a Vándorló, az Ősvíz stb. A vallástörténet legvitatottabb problémái közé tartozik annak megítélése, hogy a sokféle isteni erő elképzelés mellett vagy azokon túl jelentkezett-e az egy istenben való hit. Az elvont gondolkodásban kétségtelenül nyoma van ilyen elképzelésnek. Különböző szövegekben megjelenő megnyilatkozások szólnak e felfogás mellett: „isten a szíve szerint tett", „isten alkotta az ember számára a varázslatot". A mágiának hivatalos és irodalmi elismerése jellemző arra a felfogásra, amely egy természetfölöttinek képzelt erő igénybevételét tartja szükségesnek és alkalmazhatónak mindenféle baj, veszedelem, betegség, sőt ellenséges természetfölötti erők elhárítására is. Eszerint a kimondott szónak bizonyos formulája vagy a leírással megörökített varázsszöveg éltető erejű. Varázslatos erő sugározhat Horusz földi megtestesítőjének, a fáraónak személyéből, uralkodói jelvényeiből is. A fáraó isteni elképzelése és tisztelete koronként különböző lehetett, de a Napisten fiaként való megnevezése az óbirodalom (i. e. 2800–2200) közepe óta általánossá vált.

Az isteni erők sokféleképpen való megtestesítése mellett az egyiptomi vallás legjellemzőbb része a halotti kultusz. Az életnek oly fokú igenlése, amely nem akarja tudomásul venni az elmúlást, számunkra szokatlan formában is kifejezésre jutott. Ilyen pl. a halál után a testnek épségben tartása a mumifikálással vagy a sokféle lélek-elképzelés (ezek közt az életerőt képviselő, felemelt karral jelképezett Ka és a testet elhagyni tudó,

de oda visszatérő, madár alakban ábrázolt Bá a legjelentősebb). A halotti kultusz alapja az élet megszakíthatatlanságát szimbolizáló, feltámadó és a túlvilágon uralkodó istenségben való hit, az Ozirisz-hit. Az elhunyt túlvilági életéről sem egységes az egyiptomi felfogás. A fáraó a *Piramisszövegek* tanúsága szerint a mennyei magasságokban az istenek egyenrangú társaként szerepel. Az öröklétnek isteni jellegben való elérése az egyszerű halandó számára csak az óbirodalmat követő szociális megmozdulások után vált elképzelhetővé. Ez idő óta minden „igaznak talált" elhunyt – Ozirisszá vált. Bűntelensége kimondásához ítéletre van szüksége. A túlvilági ítélet mérlegeléssel történik. Az elhunyt lényét kifejező szívét mérik meg az igazságot, az egyéni és világrendi harmóniát kifejező tolljelképpel szemben. A legkülönbözőbb mágikus szövegek, imák, himnuszok segítik az elhunytat, de a túlvilági élet megkönnyítését szolgálják a sírépítmények s az ott elhelyezett áldozati tárgyak is. A sírkövek feliratai, áldozati szövegei szintén biztosítani kívánják a földi élet folytatásaként elképzelt túlvilági életben is nélkülözhetetlen ételt, italt, ruhát stb. Nem hiányzik azonban az irodalomban olyan felfogás sem, amely a túlvilági élet tagadásával a földi élet élvezetére buzdít.

Ép templom, szentély az ó-, közép- és újbirodalom idejéből (i. e. 2800–1085), ill. az ún. késői korból (i. e. 1085–330) nem maradt fenn. Csak a Ptolemaioszok dinasztiája alatt (i. e. III–I. század) épült edfui templom viszonylagos épsége tanúskodik az alapjaiban évezredeken keresztül változatlan típus szerkezetéről. A két hatalmas kaputorony (pylon) között elhelyezett kapu a tömegeket befogadó nyílt csarnokba vezet, majd zárt oszlopcsarnok következik, amely az istenség szobrát rejtő belső szentélyhez visz. Az egyenes tengelyben elhelyezett csarnokokhoz oldalt különböző

kamrák kapcsolódnak. A kis méretű, hordozható istenszobrot ünnepeken körmenetben vitték ki a templomból. Az ún. halotti templomban a fáraó túlvilági, halotti kultuszát ápolták. A templomok nemcsak a kultuszoknak, hanem iskoláikkal, könyvtáraikkal a tudománynak, művelődésnek és a teológiai irodalomnak is központjai voltak.

A mitikus hagyományoktól, a helyi kultuszoktól és népi vallásos hiedelmektől is befolyásolt teológiák alapvető témája a világ teremtése, keletkezése. A természetmegfigyelésen alapuló egyik elképzelés szerint a kaotikus ősállapotot a Végtelenség, a Sötétség, az Elrejtettség, ill. az Ősóceán képviselte. Ezek a fogalmak testet is öltenek a földhöz kötöttséget jelképező kígyó és a vízből keletkezettnek hitt béka alakjában. Az ősvízből kiemelkedő ősdombon általuk létesül az őstojás, és abból kel ki az ősmadár. Egy másik változat szerint a napból jövő első fénysugár jelenti az élet kezdetét az ősdombon vagy az első kibontakozó lótuszvirágon. Egy másik teológia Tum (Átum) istenben nevezi meg az ősnemzőt, aki önmegtermékenyítéssel, majd kiköpéssel férfi és nő istenpárnak ad életet. Ezek az életelemeket: a levegőt és a nedvességet képviselő isten és istennő. Tőlük születik a föld istene és az ég istennője. Gyermekeik az oziriszi istenkör tagjai.

Az ún. *Memfiszi Teológiát* rossz állapotban levő papiruszmaradványokon két évezreddel szerkesztése után az egyiptomi késői korban találták meg, és írták le újra. E szöveg szerint a teremtő Ptah istenben nyernek alakot az isteni erők, maga az ősvizet képviselő ősi istenpár is. Életre kel az, amit a teremtő szív kigondol, és az isteni nyelv kimond.

Az egyiptomi mítoszok tárgya a természetfölöttinek vélt erők egymásra hatása a világrend kialakulásában. Nem csupán istentörténetek ezek, és nem is elsősorban

a hivatalos papi gondolkodás és irodalom foglalkozott velük. Világteremtés-elképzelések, asztrális mítoszok, kultuszmítoszok rögződtek meg a nép tudatában, majd továbbfejlesztették, alakították azokat. Emberi közelségbe hozzák e mítoszok a természetfölötti erőket megtestesítő isteneket, és az Egyiptomra annyira jellemző képes kifejező módon szimbólumokkal teszik valószínűvé a mitikus eseményeket. A logikus elgondolás mellőzésével, hasonlatok nyújtásával váltogatják egymást a mitikus képek. Az eget a kiterjesztett szárnyú, hold- és napszemű hatalmas sólyomistenség képviseli, megjelenhetik azonban égi óceán képében is, amelyen az égi jelenségek bárkában mozognak, de elképzelték az eget a földisten fölé hajló égistennő alakjában vagy a hatalmas Égi Tehén formájában is, amelyen a csillagok helyezkednek el. Részleteiben ugyanígy változhat a mitikus kép. A nap és a hold Horusz szemei, de a nap Rének, az ég és mindenség urának szemeként is szerepel, holott Rē maga a nap. A szem önállósulhat is; a nap időnkénti eltűnésének mitikus magyarázatát kiszínezi a néphagyomány, és mint isten gyermekét, vadmacskaként szerepelteti a napszem visszahozásáról szóló elbeszélésben. Ősi mitikus elem mutatkozik a halál utáni újjáéledést kifejező, a termő nedvességgel, gabonamagvakkal is jelképezett alvilági istenkirály, Oziris alakjában is. Keletkezés, elmúlás, világkatasztrófa, kozmikus jelenségek, erők összecsapásai halmozódnak fel emberi értékelés, átélés keretében. Példaként hadd közöljük a vízözönt és az égi tehén elképzelést idéző, az emberiség elpusztításáról szóló mítosz elbeszélésének eredeti szövegét.

„Rē, aki önmagából keletkezett, királyként uralkodott az istenek és emberek felett. Az emberek azonban terveket kezdtek szőni ellene. Őfelsége ugyanis megöregedett, csontjai ezüstté, húsa arannyá, haja lapiszlazulivá lett. Tudomást szerzett az ellene irányuló

tervekről, és kíséretéhez fordult: »Hívjátok Szememet és Su, Tefnut, Geb és Nut isteneket, továbbá mindenkit, aki velem volt, amikor az ősvízben voltam, és magát Nunt, az ősvizet is. Hozza magával udvarát is, de titokban hozza –, ne lássák az emberek, ne meneküljön el szívük. Jöjjenek a palotába, és adják elő tanácsaikat. Végül is az ősvízbe fogok visszatérni, oda, ahol keletkeztem.« Hívták az isteneket, és ők ott gyülekeztek őfelsége előtt két sorban, homlokukkal a földet érintve. Szólt őfelsége: »Beszédem van hozzád, ó Nun, te, az istenek alkotója.« Felelték az istenek: »Beszélj, hogy megértsük.« És Re így beszélt Nunhoz: »Ó ősi isten, akiben keletkeztem, és ti istenei az előidőknek! Nézzétek: az emberek, akik Szememből keletkeztek, terveket szőnek ellenem. Mondjátok el, mit tennétek ellenük. Én nem akarom elpusztítani őket, míg valamennyieteket nem hallgattam meg.« Ekkor így szólt Nun: »Ó fiam, Re isten, te, aki nagyobb vagy, mint teremtőd, tiszteletreméltóbb azoknál, akiket alkottál, foglald el helyedet a trónuson. Nagy lesz a félelem, ha Szemed azok ellen fordul, akik felkeltek ellened.« Ezt felelte erre Ré: »Nézzétek: azok a pusztába menekültek, aggodalmas lett szívük –, beszélhetnék velük.« Az istenek erre így szóltak: »Bocsásd el Szemedet, hogy lesújtson azokra, akik gonoszul eltávoztak tőled; szálljon alá Hathor istennőként.« És az istennő, miután az embereket pusztította, visszatért. Ekkor így szólt őfelsége: »Légy üdvözölve békében, Hathor, te, aki Szememként működtél a Mindenható érdekében, te, akihez kívánságommal fordultam.« Az istennő így felelt: »Életedre mondom, hatalmamba kerítettem az embereket, és öröm volt ez szívemnek.« Őfelsége így szólt: »Nos, mint király, hatalmam lesz fölöttük, miután megkisebbedett számuk.« Ezután így beszélt: »Hívjátok gyors küldönceimet, akik mint az árnyék tűnnek elő.« Azonnal hívatták őket, és őfelsége rendelkezett: »Siessetek Elephantinéba, és hozzatok nagy

mennyiségben okker-földet.« Elhozták, és őfelsége szétgyúratta a héliopoliszi papokkal. Szolganők pedig árpát őröltek sörkészítéshez. A vörös festéket elvegyítették a sörrel –, olyan lett, mint az embervér. Hétezer edénnyel készült. Rē és az istenek odamentek, és megtekintették a sört. Amikor elkövetkezett a nap, amidőn az istennő elindult az emberiség teljes elpusztítására, így szólt őfelsége: »Valóban jó e sör –, ezzel fogom megmenteni az emberiséget.« Majd így folytatta: »Vigyétek a sört oda, ahol ő (Hathor) kijelentette, hogy el fogja pusztítani az embereket.« Őfelsége kora reggel elrendelte, hogy öntsék ki az italt. Ez elborította a földet, az isten parancsa szerint. Jött az istennő, és elárasztva találta a földeket. Megörült ennek, és ivott, és jólesett szívének. Megrészegedve tért vissza, és nem is ismerte fel az embereket. Őfelsége üdvözölte őt, és így szólt: »Életemre mondom, szívem túlságosan fáradt ahhoz, hogy az embereknél maradjak. Ha azokat mind egy szálig elpusztítottam volna, karom ereje bizony nem lenne kicsinynek mondható.« De az istenek így beszéltek: »Ne vonulj vissza fáradtságodban –, van hatalmad, ahogyan csak akarod.« Őfelsége azonban Nunhoz szólt: »Tagjaim bénák, mint az ősállapotban –, nem tudok már védekezni, ha megtámadnak.« Erre megszólalt Nun: »Gyermekem, Su, vigyázz atyádra, és védd őt! Leányom, Nut pedig vegye őt hátára.« Erre megkérdezte Nut: »Hogyan gondolod ezt, atyám, Nun?« Így szólt ő, csodálkozva. De akkor Nut egyszerre tehénné változott, és őfelsége, Rē felült a hátára. Az emberek pedig bánkódtak, és megütköztek ezen, amikor a tehén hátán látták. És az emberek megígérték: »Le fogjuk kaszabolni azokat, akik terveket kovácsoltak ellened.« Őfelsége pedig a tehén hátán palotájába vonult, és elvált az emberektől. És a föld sötétségbe borult. Amikor szürkült, kivonultak az emberek íjaikkal, és nyilaikkal lövöldöztek ellenségeikre. Őfelsége, az isten azonban így beszélt: »Bűneitek tartanak titeket

karmaikban. Ti vérontók, óvakodjatok a vérontástól.« És így szólt NUTHOZ: »Hátadra ültem, azért, hogy felemelj.« Így szólt, és NUT ezáltal éggé változott."

A napszem-mítosz a napjárás kozmikus élményének mitikus kiszínezése. A napistennek, RENek leánya, TEFNUT összekülönbözve atyjával, elhagyja Egyiptomot, és Núbiába költözik vadmacska képében. RÉ megbízza THOT istent, hogy hozza őt vissza. A küldött isten majom alakját veszi fel, és ékesszólásával, ügyességével próbál hatni TEFNUTra. Majd hízelkedéssel mint az áldást hozó napot dicséri őt, és felkelti honvágyát. Már-már hat is a rábeszélő ügyeskedése, amikor egy ügyetlen mesefordulat miatt TEFNUT eredeti oroszlán alakjában, dühében vörösen, mint a nap csap le a majomra. RÉ követe TEFNUT átváltozásától megrémülve könyörög életéért, és ismét hízelkedéssel, TEFNUT dicséretével igyekszik őt megszelídíteni. Oktató mesét is ad elő, ebben szerepel az oroszlánt megszabadító egér története is. Így tudja végül rávenni, hogy térjen vissza vele Egyiptomba. Ujjongás fogadja mindenütt az országban.

A nap tisztelete a legősibb vallási képzetek közé tartozik, mégis a hivatalos állami kultuszba való bevonása csak a IV–V. dinasztia idején (kb. 2600–2350) történik meg. Ekkor veszik fel a fáraók a napistennel kapcsolatos neveiket, ill. épülnek azok a monumentális napszentélyek, amelyek a napnak, de a fáraónak is mint a nap fiának kultuszát szolgálják.

RÉ a nap egyiptomi neve és a napisten neve is. Legjelentősebb kultuszközpontja Héliopolisz (egyiptomi nyelven Junu), a napváros. RE alakja egybeolvad ÁTUMmal (ÁTUM-RÉ) és HORUSZ isten egyik megjelenési formájával, a horizonton levő HORUSSZal, HARAHTÉval. RÉ-HARAHTEként sólyomfejjel ábrázolták, és a reggeli, felkelő napot személyesíti meg. Égi bárkáján szeli

keresztül Re az égi óceánt; haladása a gonosz elemek pusztulását jelenti és a világrend harmóniájának biztosítását. Nemcsak az élőknek, az elhunytaknak is Re a reménységük: világosság, melegség általa juthat el még a túlvilágra is. Több, kultuszával és jellegével eredetileg nem egyező isten, különösen a késői korban, nevük összekapcsolása által kifejezetten azonosul vele, hogy Re hatalmának részesévé váljék. Egyiptom újbirodalmi (1580–1085) fővárosának, Thébának és egész Egyiptomnak fő istene: Ámon is egyesül nevében és tevékenységében Revel. Ámon-Re az istenek királya. Ámon, az Elrejtett, a legrégibb elképzelések szerint is a kaotikus ősállapot egyik istene; thébai kultusza a várossal együtt fejlődött. Többnyire ember alakban, magas tollkoronával ábrázolták, de néha más módon is. A termékenység isteneként is tisztelték, erre mutat itüfallikus (különösen nagy, feltűnő nemzőszervű) ábrázolása; az isteni nemző erőre utal kosként való megjelenítése is. Személyét szoros kapcsolatba hozták a jóslással. A nevében történő orákulumok még a trónutódlásban is szerepet játszottak. Nagy Sándor szintén meglátogatta egyik híres jóshelyét a Sziva-oázisban. A késői korban a thébai ún. „istenkirályság" (i. e. VII. sz.) tulajdonképpen Ámon főpapjának irányítása alatt állt. Ámon Napata székhellyel Etiópiának is birodalmi istene volt.

Teremtő ősisten jellegében kapcsolódik Rehez Átum, mint Átum-Re. Ez az egyeztetés sem tekinthető elsődlegesnek, nem is zárta ki Átum és Ré külön kultuszát sem. A keletkezés első elemeként a skarabeus (a földből keletkezettnek hitt lény, az önmagából tovább fejlődő élet jelképe), az Őskígyó vagy éppen az Ősvízből kiemelkedő Ősdomb Átum megtestesítője; a teremtés aktusában a keletkezésnek és a teljességnek, befejezésnek is kifejezője. Jellegének kettőssége nevének Átum és Tum (a. m. megszűnni, teljesnek lenni) alakjában is kifejezésre jut. Szinte teljesen egybeolvadt Révél

Harahtének, a horizonton levő Horusznak alakja. A magasságot, távolt képviselő horizont a felkelő nap helye, ezért Ré reggeli megjelenésének képviselője Re-Harahte. Napkorongos sólyomfejű ember alakban ábrázolták.

Az Ámon-Ré isten feleségeként tisztelt Mut istennő is kapcsolatba kerül a nappal. Az Ég Úrnője címet viseli, és mint a Nap Szeme őrködik annak biztonságán. A napnak női oldalát képviseli, sőt a nap anyjaként is szerepel. Eredeti alakját a nevét jelentő keselyű személyesíti meg, általánosabb azonban, hogy nő alakban, fején keselyű-koronával ábrázolják.

Mut és Ámon gyermekeként Honsz alkotja a thébai istenháromság harmadik tagját. Neve: a Vándorló a hold égi útjára utal; elsősorban ennek isteneként tisztelték. Az időszámításnak is alapul szolgáló égitesttel való azonosítása miatt ő az Idő Ura, az Időt Kiszámító is. Ősi elképzelésre utalóan bepólyázott ember alakban ábrázolták, fején holdsarlóval. Isteni apja örökeként uralkodói jelvényeket tart kezében. Ifjúi mivolta jelölésére az ún. egyiptomi ifjúságfürt van hajából oldalt leválasztva. Az ifjúi erő és a gyógyítás isteneként is tisztelték.

Ámonnal és Rével is egyesítették Mont-Ámon-Re nevében Mont istent. Ember alakban, de sólyomfejjel ábrázolják, amelyen napkorongot és Ámon koronájához hasonló kettős tollat visel. Sólyomfeje mutat az eredeti elképzelésre, ez fejezi ki harcias jellegét, mert Mont az egyiptomiaknak győzelmet hozó harci istensége. Késői kori ábrázolásokon bikafejjel is szerepel, ami bikakultuszra utal. A különösen Hermonthiszban tisztelt fehér bikát, Buhiszt Mont élő alakjának, Ré lelkének vagy követének tartották. A Buhisz bikák temetkezési helyének neve Átum Háza volt.

Onurisz istennek szoláris, naphoz való kapcsolatát olyan szövegkitételek is tanúsítják, amelyek a hold- és napszemmel azonosítják, és amelyek az Ég Királya

címmel ruházzák fel. A hivatalos, de a népi vallásban is előszeretettel fordultak hősként tisztelt alakjához. Kezében lándzsával, ifjúként a vadászat, de egyben a véröntás istenét személyesítette meg. A harcban segítőtársa oroszlántestű felesége, MEHIT, aki szintén azonosult a napszemmel.

A napkultusznak egy sajátos, nagy jelentőségű, de csak rövid ideig tartó korszakát jelenti az ÁTON-vallás. ÁTON tulajdonképpen a napkorongot jelenti, csak a XVIII. dinasztiában (i. e. XV–XIV. század) lesz a napisten neve. IV. Amenofisz (Ehnáton) személyéhez fűződik annak a folyamatnak diadalra vitele, amely az egyedüli, üdvösséget és jólétet nyújtó istenség, ÁTON tiszteletét rendelte el a többi birodalmi istenséggel szemben, akiknek tiszteletét meg is tiltotta. ÁTON a mindig visszatérő nap, amelynek sugarai éltetik a földet, a fáraót és minden földi élőlényt. IV. Amenofisz vallási reformja társadalmi vonatkozásban is alapvető változást jelentett, mert egy időre megdöntötte a túl befolyásossá vált ÁMON-papság hatalmát, és kialakított egy új vezető, udvari réteget. ÁTON uralma azonban csak a „reformfáraó" uralkodási idejére korlátozódott. Az „eretnek fáraó" – ahogy ellenfelei nevezték – halála után visszaállították a régi rendet és a régi vallási formát.

A napkultusz mellett egy ugyanolyan átfogó erejű témakör, az élet mulandóságát tagadó OZIRISZ-vallás alkotja az egyiptomi hitvilág másik oldalát. Ahogy a földi életet RE napsugara biztosítja, úgy a továbbélés, az örökké fennmaradás jelképe, mintaképe és megszemélyesítője OZIRISZ isten. Mitikus alakjában különböző vonások egyesülnek, de vezérlő vonalként mutat utat az a szerep, amelyet csak egy egészen késői hagyományból, görög leírásból ismerünk, és amely az OZIRISZba vetett legősibb hitet őrizte meg. A mítosz szerint

Ozirisz kiváló uralkodó, ő tanítja meg a földművelésre és mindenféle más hasznos munkákra az embereket, igazságos törvényekkel kormányozza az országot, jólétet teremt. Irigy és gonosz testvére, Szet megöli. Ozirisz halálának körülményeiről különböző módon számol be a hagyomány. Egy elbeszélés szerint Szet agyonütötte testvérét, elterjedtebb volt azonban az a hit, hogy élve koporsóba zárta, és aztán a tengerbe vetette. Hogy Ozirisz testét gonosz testvére feldarabolta, szintén szerepel a változatok közt. Ozirisz hűséges élettársa, Izisz megkeresi a holttestet, amely életre kel, és gyermeket nemz. Fiúgyermekük, Horusz veszi át apja földi örökségét, míg Ozirisz az Alvilág uralkodója lesz. Az uralkodási jelvényekkel és múmia-pólyákba kötözötten ábrázolt isteni alak csak egyik oldalát képviseli az Oziriszről alkotott elképzeléseknek. Ozirisz az életre kelő hullából kifolyó, termékenyítő víz, általában az Egyiptomban életet jelentő víz, továbbá a földbe kerülő gabonamag, amely mindig újra kisarjad, és ezzel ő az egész vegetáció. A meghaló és feltámadó isten a természet örök megújulásának is jelképe. Az Ozirisz-szimbólumok közé tartozik az a sajátos formában kiképzett – ded-oszlopnak nevezett – pillér, amelynek felállítása a kultuszcselekmények egyik tárgya volt, és a tartósságot jelképezte; Ozirisz gerincének is értelmezték. E pillér formájára kis amuletteket is készítettek. Ozirisz ünnepein kultuszjátékok mutatták be csodálatos történetét. Felajánlási tárgyként szolgáló vagy amulettként használt szobrocskái álló vagy trónon ülő múmia alakjában, fején a tolldíszes ún. átef-koronával, kezében az uralkodó jelvényekkel ábrázolták. Általános tiszteletét a római korban előkerült példányok is tanúsítják.

A Ptolemaioszok korától kezdve egy új istenség, az Ozirisz nevét is viselő szent Ápisz bika, görögösített összevont nevén Szarapisz (Szerápisz) kultusza hódítja meg a Földközi-tenger térségeit. Szarapisz tiszteleté-

nek kiindulópontja az Ápisz bikák memfiszi kultuszhelye, ábrázolása mégis teljesen görögös. Görög ruhás, szakállas istenalak, fején a termékenységet, bőséget jelképező edény, a kalathosz van. Oziriszi vonásként az Alvilág ura is. Tiszteletének elterjedését elősegítette a gyógyító, megváltó erejében való hit. Alexandriai szentélye víziós jóslások színhelye is volt.

Ozirisz hű életpárja, áldozatkész felesége az istenanya, Izisz. Fáradhatatlanul keresi férje holttestét, jajszavát a tetem megtalálásakor örömteli felkiáltás váltja fel. A halott Ozirisztól gyermeket fogan, megszüli, és féltő gonddal neveli, hogy apja örököse és bosszulója legyen. Az Ozirisz-körben való szereplése határozza meg legjellemzőbb tulajdonságait. Izisz az anyaistennő megtestesítője, a támaszt kereső, de életet adó és védő női elem. Királynő valójában, és varázslatos hatalma van. Felette áll még a sorsnak is. Éppen ebben rejlő ereje emeli minden más isten fölé. Kultusza, tisztelete általános volt Egyiptom minden korszakában, de szinte minden isteni erőt magába vonz a legkésőbbi korokban, a római uralom alatt, amikor kultusza diadallal vonul be Rómába és azon keresztül a provinciákba, így Pannoniába is. (Ennek emléke a szombathelyi Izisz-szentély.) Alakját a fején viselt, nevét kifejező, trónszerű, „hely" jelentésű hieroglif jel díszíti. Ritkábban szárnyas istennőként is megjelenik, gyakori viszont az ölében tartott Horusz-gyermekkel való ábrázolása. Izisz az „Ezernevű", akiben minden istennői tulajdonság megtestesül. Himnuszok, az ún. Izisz-aretalógiák dicsőítették nagyságát. A kultuszába való beavatás – amiről az i. sz. II. században élt Apuleius regénye szól – a földi bűnöktől szabadulás útját jelképezte.

Izisz gyermekének, a csecsemő Horusznak védője, segítője akadt Uto személyében is (akit városának, Butónak nevével egyeztetve a görögök Butónak neveztek). Uto Alsó-Egyiptom védnökeként tisztelt kígyóistennő, akinek felső-egyiptomi párja Nehbet

keselyűistennő. Mindkettőjük védőszerepe Egyiptomra, ill. annak uralkodójára is kiterjed.

Az Ozirisz–Izisz-kör harmadik jelentős tagja Horusz. A róla alkotott elsődleges elképzelés szerint Horusz az ég hatalmas ura. A magasban szárnyaló sólyom a megtestesítője. Az egész eget átfogó madár szemei a hold és a nap, szárnyai átölelik az egész földet. Erre mutat az egyiptomi kultikus tárgyú ábrázolásban általános művészeti sémává vált szárnyas napkorong, ez egyben a nappal való kapcsolatára is utal. Az uralkodót megszemélyesítő gizehi szfinxet Harmahisznak, a horizonton levő Horusznak nevezték. A fáraó magát is Horusznak nevezi, ennek az istennek földi megtestesítője; hatalmát is erre alapozza. A IV. dinasztiabeli Hefren fáraó dioritszobra fejezi ki a legművészibben ezt a gondolatot: a trónon ülő fáraót szárnyaival védőleg öleli át a vele szinte egybeolvadó sólyomistenség. Horuszt, az istenkirályt az egyiptomiak kettős koronás, sólyomfejű férfi alakban mintázták meg. Izisz és Ozirisz gyermekeként az ifjúság istenének szerepét tölti be, és ilyenkor az egyiptomi ifjúságfürttel és szájához illesztett ujjal ábrázolták. A Horusz-gyermek vagy anyjának ölében, vagy egymagában, vagy különböző állatokon állva, vagy ülve jelenik meg, Horpahrud (görögösített alakja Harpokratész) néven. Anyjának varázsereje s a benne megtestesülő égi hatalom és ifjúi erő együtt hathattak közre abban, hogy kultusza a legszélesebb körben elterjedt.

Az Ozirisz-mítoszban Ozirisznak és az apjáért síkra szálló Horusznak ellenpólusa a gonoszságot megtestesítő Szét. A Horusszal az uralomért folytatott harcban azonban arra is találunk utalást, hogy Szét olyan erőt képvisel, amely a fáraó személyében is megtestesül. Félelmetes hatalom, pusztító erők: a vihar, a halál, a sivatag istene Szét. Egy pontosan meg nem határozható, okapiszerű állatként, ill. annak fejével ábrázolt ember alakjában személyesítették meg. A késői

korban ezt a képzeletbeli állatformát szamárnak gondolták. Az Ozirisz-kultuszban játszott szerepe miatt – különösen a késői korban – alakja gyűlölt volt, ez az állásfoglalás azonban nem nevezhető általánosnak, mert ereje tiszteletet keltett már a legrégibb időktől fogva, az újbirodalmi Ramszeszeknek pedig egyenesen pártfogó, védő istene. Védelmező szerepében mutatkozik a napbárkában is; megsemmisíti a napnak útját álló, a gonoszt megtestesítő Apofisz kígyót.

Szet felesége az Ozirisz-mítoszban Neftisz, Izisz nővére. Nem férjének, hanem Izisznek segítője, hű társa és Horusz dajkája. Nevének jelentése (a Ház Úrnője) nem határozza meg működését. Általában Izisszel együtt jelenik meg, akár a felkelő napnak adnak tiszteletet, akár a halotti kultuszban szerepel mint az elhunytnak vagy az elhunyt valamely testrészének védője. Az istenek jelölésére szolgáló szokásos módon a nevét jelentő hieroglifet viseli fején.

Ugyanezt látjuk Hathor istennőnél is, akinek neve Horusz házát jelenti. Pontosan ezt a jelentést fejezi ki nevének hieroglifjegye is: a ház (palota) belsejében álló Horusz sólyom. Plutarkhosz római császárkori görög író szerint ez Horusz égi házát jelenti. Az Égi Királynő és az Istenek Királynője címében is ez jut kifejezésre. Ábrázolásai tehén alakban vagy fején tehénszarvak között napkorongot viselő nőalakként jelenítik meg Hathort. Ez elsősorban azt mutatja, hogy hatalmas égi tehénként képzelték el, de arra is utal, hogy a bőség, termékenység képviselőjének tartották. Ugyanakkor Hathor az öröm, a szerelem istennője is, akinek ünnepe vigasság, ittasság közepette zajlott le. Mítoszi alakjában szenvedélyes természete a másik végletbe is átcsaphat: pusztító dühvel büntethet. (Ezt látjuk a fentebb idézett mítoszban is.) Tiszteletének központja Dendera volt, de kultusza egész Egyiptomban elterjedt. Hathor tisztelete a legszorosabb kapcsolatba került különböző fák (szikomor, datolyapálma) kultuszával is,

amelyek eredetileg önállók voltak. Az egyiptomi felfogás szerint már a gyermekek születésénél meghatározza azok sorsát az a hét tündérszerű lény, akik HATHOR nevét viselik. A hét HATHOR alakja eredetileg a néphitből alakulhatott olyan jelentőségűvé, hogy hivatalos kultuszuk is kifejlődött.

HATHOR gyermekként ábrázolt fiában, IHIben a zenének – elsősorban a kultikus zenének – külön istene is volt. IHI kezében az egyiptomi szertartásokon szereplő csörgőhangszert, az ún. szisztrumot tartja. A kultikus templomi zenének még egy védőistennője is van: MERET, akit felemelt karú nőalakként ábrázoltak. Szertartásokon ő üdvözli a fáraót, és énekkel köszönti a napot.

A halotti kultusznak és ezáltal OZIRISZ körének egyik legfontosabb szerepét tölti be ANUBISZ isten. A sírvilágnak jellegzetes képviselőjeként fekvő vagy lépő sakál vagy kutya, ill. sakál- vagy kutyafejű ember alakjában jelenítették meg. ANUBISZ az elhunyt testének épségben tartását szolgáló balzsamozásnak, mumifikálásnak isteni védnöke, sőt egyes elképzelések, ábrázolások szerint ő maga a balzsamozó. E tevékenységében a halottas ágyon fekvő elhunyt fölé hajolva jelenik meg. ANUBISZ papjai fejükön az istent jelképező maszkkal, annak nevében tették meg jelképesen a mumifikálást bevezető első vágást. Ilyen maszkok jelentek meg még a késő római korban is az egyiptomi vallás híveinek körmenetein a római birodalomban. ANUBISZ az elhunyt túlvilági megítélésénél is jelen van.

Hasonló jellegű, temetői, halotti istenség a fekvő sakálként ábrázolt HENTAMENTIU, a Nyugatiak (elhunytak) Élén Álló. Fő kultuszhelye Abüdoszban volt, ahová a hagyomány OZIRISZ sírját helyezte; ennek közelében óhajtottak – legalább jelképesen – temetkezni az egyiptomiak. HENTAMENTIU alakja ANUBISZba, később OZIRISZba olvadt be.

Még egy sakálként, ill. kutyaként megjelenített

egyiptomi istenség szerepel a halotti kultuszban: Upuaut, az Útmegnyitó. Kultusza a fáraóéhoz kapcsolódik; az uralkodó előtt járva szabaddá teszi annak útját, elhárítja az akadályokat. Állatalakja Anubisz és Hentamentiu körébe sorolja, jelen van Ozirisz abüdoszi ünnepségein is, itt szintén a diadalmas királyt vezérli; Ozirisz előtt vezeti az ünnepi menetet.

Jelentős halotti istenség Szokárisz is. A temetők, ill. átvitt értelemben az Alvilág bejáratánál őrködő sólyomnak képzelték el. Sólyomfejjel ábrázolt alakja más istenek működési területén is megjelenik. Az életre keltést célzó halotti szertartások révén azonosul Ptah istennel, a halotti birodalommal való összeköttetés révén Ozirisszal, és annak múmiaszerű alakját is felveszi. Az egyiptomiak előszeretettel fohászkodtak a Ptah–Szokárisz–Ozirisz nevét együttesen viselő istenséghez. Ünnepein körmeneteket tartottak, így akarták a napforduló után megújuló természet jó termését elősegíteni.

A halotti kultusznak, a mumifikálásnak elmaradhatatlan kísérője az a négy védőszellem, akik Horusz gyermekeiként szerepelnek, és elsősorban a testből eltávolított és külön bebalzsamozott belső részek védőiként lépnek fel. E balzsamozott belső testrészeket kőből készített nagy és magas edényekben helyezték el. A korsószerű edényeket egy meggyökeresedett, de téves szóértelmezés alapján – Ozirisznak az egyiptomi Kanopusz városban kialakult edényformában való ábrázolását alapul véve – kanopusz-edényeknek nevezték el. A négy Horusz-gyermek: az ember alakban és -fejjel ábrázolt Amzet, a majomfejű Hápi, a sakálfejű Duamutef és a sólyomfejű Kebehzenuf őrzi, de egyes szövegek szerint azonosítja is magával az elhunyt belső részeit, míg az ezeket őrző edényeket ismét négy istennő: Izisz, Neftisz, Neit és Szelket védi és jelképezi.

Az elhunytak túlvilági birodalmát a Nyugatot jelentő Amentet névvel jelölték. Amentetnek nevezték ennek

megszemélyesítőjét, azt az istennőt is, akit nő alakban, fején a Nyugatot kifejező hieroglif jeggyel ábrázoltak. AMENTET fogadja a túlvilágra érkező elhunytakat.

A napkultusz és a halotti kultusz sajátos arculatot ad az egyiptomi vallásnak, és az istenek egész sora kerül kapcsolatba velük. Az egyiptomiak az általuk elképzelt természetfölötti erőket még számos más istenalakban is megszemélyesítették. Az említett két istenkör több alakja teremtőerővel rendelkezik, de vannak olyan istenek is, akiknek elsődleges és legjellemzőbb tevékenységük a teremtés, az alkotás. Az egyik világteremtési mítoszban szereplő, ember alakban ábrázolt PTAH az az istenség, akiben megtestesülnek, megtalálhatók az összes isteni erők. Nem véletlen, hogy az alkotó művészeknek is védőistene. A teremtőerőt állat képében legjobban kifejező ÁPISZ bikát PTAH közvetítőjének, sőt fiának is tartották. Tisztelete Egyiptom egész történelmén végigvonul. A bikát sajátos jegyek alapján választották ki: fő kultuszhelye memfiszi templomában volt. Kimúlta után bebalzsamozva, nagy kőkoporsóban, a Memfisz melletti Szakkarában levő hatalmas sírmezőt alkotó föld alatti folyosók egyikében helyezték el. Memfisz a fő kultuszhelye PTAH isten feleségének, az oroszlánfejjel ábrázolt SZEHMET istennőnek is. Félelmetes hatalmat képvisel: ragállyal, háborúval, pusztítással sújthatja az emberiséget. A memfiszi kör harmadik tagja a PTAH és SZEHMET gyermekeként tisztelt NOFERTUM, aki ifjúi alakjában az ifjúság eszméjének megtestesítője. A keletkezés, világteremtés jelképének tekintett lótuszvirágot viseli fején.

Teremtés, alkotás jellemzi HNUM isten lényét is. Kos alakjában vagy kosfejű férfiként jelenik meg. Élettelen anyagból: agyagból formálja ki korongján az életre kelő emberi testet, sőt ő alkotja az istenek testét is. Kosfejjel ábrázolták HARZAFÉSZ istent is, akinek eredeti egyiptomi neve, HERISEF (Aki a Tava Felett Van) utalást jelent a templomok szent tavaira, amelyek

a rituális megtisztulás helyei voltak, és egyszersmind jelképesen az Ősvízből kiemelkedő napé is. A lelki-testi tisztaság elérésére való törekvés az oziriszi körbe, a nappal való kapcsolat a napisten csoportjába vonja; a napkorongos, átef-koronás* ábrázolása mindkettőt kifejezésre is juttatja.

A termékenységnek, egyben a fáraói hatalomnak legősibb istenalakjai közé tartozik a nemzőerőt itüfallikus ábrázolásban kifejező és kezében uralkodói jelvénnyel megjelenő MIN isten. Az ábrázolásokon MIN alakja mögött néha feltüntetett zöldség- és salátaágy a növények, ill. a természet bőségét szimbolizálja. Ünnepeit különböző jelképes cselekedetekkel (sarló-, gabonaáldozás) a fáraó közreműködése mellett tartották meg.

A táncnak, szerelemnek szentelték BUBASZTISZ istennő ugyancsak fontos ünnepeit. Az istennőt macskafejjel, kezében szisztrummal ábrázolták. BUBASZTISZ a memfiszi halotti kerület úrnője is; jelentősebb azonban a szerepe mint az életöröm képviselőjéé; ezáltal más istennők, elsősorban HATHOR funkciójához illeszkedik.

Az írásnak, számolásnak, a tudománynak alkotója, megteremtője THOT (egyiptomi nevén – DZSEHUTI – kevésbé ismeretes, minthogy a görögök által használt alak terjedt el), az ibiszfejjel ábrázolt isten. Szerepe sokrétű, mert nemcsak az istenek írnoka és a túlvilági ítélet feljegyzője, hanem közvetítő is az égi hatalmak közt. Az egyiptomi hitvilág szoros kapcsolatba hozta a holddal, sőt azzal azonosította is. Nemcsak az ibiszmadárban, hanem a páviánban is testet ölthet. Utóbbi alakjában tisztelték az írnokok, akik hozzá fohászkodtak munkájuk előtt. A tudománynak, írásnak, így a könyvtáraknak istennője is van ZESÁT személyében. Ő jegyzi fel THOTtal együtt az uralkodási éveket a szent fára.

* Két oldalán tollal díszített kúp alakú fejdísz, Ozirisz állandó koronája.

Az építészetnek is védnöke, mint ilyen vesz részt a fáraói építmények alapozási, területkijelölő szertartásán.

Isteni erők a világteremtésben szereplő őselemek is. Su a levegő istene, aki elválasztja az eget a földtől. Ő és felesége, Tefnut oroszlánpárként jelenik meg. Gyermekeik: Geb, a földisten, egyben a növényvilág táplálója és Nut, az ég megszemélyesítője; Nut „lelkei" a csillagok. Ezek révén Nut az elhunytak segítője, ezért képmását gyakran festették a koporsók belső lapjára.

A védő, segítő isteneknek jelentős köre alakult ki Egyiptomban. A fáraók és királynők pártfogója Neit, a harc istennője. Jelvénye a kezében tartott íj és nyíl. Szentélyei közül a késői korban kiválik Szaisz, az akkori szaiszi dinasztia székhelye. A félelmetes hatást keltő, skorpió alakjában megjelenő vagy azt fejdíszként viselő Szelket istennő is elsősorban védelmező szerepet tölt be. Izisszel, Neftisszel, Neittel együtt őrizte Ozirisz múmiáját, védelmezi a fáraót, és egyik oltalmazója a kanopusz-edényeknek.

Az elrettentő külső által keltett visszariasztó hatás, amely minden rossz ellen irányul, a törpe alakban, görbe lábakkal, álarcszerű ijesztő arccal, néha oroszlánsörénnyel, kilógó nyelvvel ábrázolt Besz isten személyében testesül meg legerősebben. Védő démoni jellege miatt ábrázolása, amulettként alkalmazása igen elterjedt. A bajt, betegséget elhárító védőszellem szerepében, de különösen a terhesség és szülés védőisteneként tisztelték a vízilótestű, krokodilfejű, oroszlán lábakkal és emberi kezekkel ábrázolt szörnyet, Toeriszt. Félelmetes erőt, egyben a Nílus életet biztosító termékenységét is képviseli Szobek (görögös alakja Szukhosz) krokodilisten. Tiszteletének központja Fájum volt, kultusza azonban elterjedt másutt is. Krokodilfejű embernek ábrázolták, de templomok tavaiban élő képmását is tisztelték, mint szent állatot. A Nílusnak (egyiptomi nyelven Hápi; e szót egy torokhang különbözteti meg az Ápisz bikának és a kanopusz-edény védő-

istenének nevétől) isteni megszemélyesítőjét férfi alakban ábrázolták nőies mellekkel; ezzel kifejezésre juttatták, hogy ő adományozza a föld termékenységét.

Az ország termését és ezzel Egyiptom létét biztosító vízmennyiség az áradástól függött, így fontos volt az évi nagy áradás időpontjának meghatározása. E nyári áradás kezdete egybeesett a Sirius csillagnak az égen közvetlenül napkelte előtt való megjelenésével. A Sirius (egyiptomi nevén SZOPEDET, ill. jobban ismert görögösített alakjában SZOTISZ) csillagnak külön istennője volt, ugyanazon névvel. Az áradást megindító isteni erőt tisztelték benne. SZOTISZ alakja idővel teljesen beleolvadt IZISZBE. A római korban kedvelt ábrázolási mód szerint az istennő egy kutyán ül, amely a kutyacsillagkép tagjának, Siriusnak jelképes kifejezője, kezében pedig szisztrumot tart, amellyel az egyiptomiak hite szerint megindítja a Nílus áradását.

A növényeknek, a föld termékenységének istennője TERMUTISZ (egyiptomi neve: RENENUTET a táplálékra utal), akit kígyó alakban képzeltek el. Kultusza Egyiptom egész történetén végigkísérhető, a római korig. Kígyó alakban tiszteltek még egy másik istennőt is, MERESZGERT (Aki a Hallgatást Szereti). Neve a thébai nekropoliszra, a sivatagi sírkerületre utal, amelynek istennője volt. Ebből következett az a szerepe, amelyet az ott dolgozó és lakó kézművesek, munkások, művészek védnökeként töltött be. Helyhez kötött, bár kiterjedtebb kultusza volt ANUKISZ istennőnek is. A nílusi katarakta vidék úrnőjeként szerepelt. Fején sajátos, koszorúszerű tollkoronát viselő nőalakként jelenik meg az ábrázolásokon.

Núbiának külön istene is volt DEDUN személyében. Általában ember alakban ábrázolták, noha az ugyancsak Núbiában TEFNUT férjeként tisztelt, oroszlánnak ábrázolt ARSZNUFISZhoz (a Jó Társ) hasonulva oroszlánfejjel is megjelenik.

Az igazságot, de a bírói és kereskedelmi fogalmaknál

sokkal súlyosabb elvet, a világ rendjét és egyensúlyát, harmóniáját is képviseli és védi MAAT istennő; a fején viselt toll az igazság szójelet fejezi ki.

Sajátos személyiség az istenek sorában IMHOTEP, akit az építészet, az orvostudomány és általában a tudomány isteneként az írnokok ülő helyzetében, kezében a könyvnek megfelelő papirusztekercscsel mutat be a róla készült sok felajánlási bronzszobrocska. IMHOTEP bizonyíthatóan történeti személy volt, Dzsószer fáraó tudós minisztere (i. e. 2700 körül); a késői korban nyerte el az istennek járó tiszteletet. Ekkor már PTAH fiaként szerepelt, és szentélyei betegek zarándokhelyei lettek.

Az egyiptomi istenköröknek külön csoportját alkotják azok az elő-ázsiai istenek, akiknek kultusza az újbirodalom idején, az egyiptomi világhatalom tetőpontján terjedt el. Ezek elsősorban a harcot, háborút képviselik. II. Amenofisz fáraó (i. e. 1450–1425) egy feliratán már szerepel ASTARTE istennő. Dárdával és pajzzsal ábrázolták, alakja lovon is megjelenik. A Ramszeszek korában (i. e. XIII. század) terjedt el a tisztelete az ugyancsak szemita területről átvett ANAT istennőnek, aki dárdával és harci bárddal jelenik meg. ASTARTÉval együtt a fáraó oltalmazója. ASTARTE kultusza SZEHMET és HATHOR tiszteletével azonos vonásokat is mutat, minthogy a harc mellett a szerelemnek is istennője volt. Memfiszben BAAL istennel közös szentélyt emeltek tiszteletére. BAÁLT a hikszoszok egyiptomi uralma óta ismerték Egyiptomban, amikor SZÉT istennel azonosították. A vihar megsemmisítő erejével viszi győzelemre a fáraót. Az újbirodalom második felében terjedt el a kanaáni villám-, ill. harci istenség kultusza, akit RESEF néven főleg az alsóbb néprétegek tiszteltek. Harci bárddal jelenítették meg; inkább az élet bajainak, nehézségeinek leküzdéséhez hívták segítségül, mint olyan istent, aki „meghallgatja a kéréseket".

Az egyiptomi késői kor vallásosságára különösen

jellemző a bajok elhárítására készült amulettek túlburjánzó használata (a szemmel verés ellen védő udzsat-szem: Horusz-szem, az Izisz-csomó, szent állatok figurái és sok más jelkép, különösen a továbbélést biztosító skarabeusbogár, továbbá a túlvilági mezőkön elvégzendő munkákat teljesítő, a sírokban elhelyezett, az elhunytat megszemélyesítve helyettesítő kis ún. usebti-szobrocskák ezrei stb., stb.) és az állatkultusz nagymérvű megnövekedése. Az istenség megtestesülésének tartott egy-egy állaton kívül a faj összes példányát, így pl. macskát, ibiszt, oly nagy számban temették el mumifikálva, hogy egész temetők, néha valóságos föld alatti katakombarendszerek keletkeztek. A Thot szent állataként tisztelt ibisz föld alatti temetőjét a legutóbbi időben Szakkarában tárták fel, ahol már eddig tízezernyi mumifikált és korsókba zárt madármúmiát találtak.

Az egyiptomi istenek a keleti kultuszoknak a római birodalomban való elterjedése idején nagy diadalt arattak Róma klasszikus világának istenei felett is, de később a kereszténység háttérbe szorította tiszteletüket.

A SUMEREK

A sumer nép a mai Irak (Iraq) déli részén, ma már jórészt szikes, sivatagos vagy mocsaras, de az i. e. ötödik –harmadik évezredben még dúsan termő területen, a Tigris és Eufrátesz áradmányos síkságán élt; történetét, kultúráját – így vallását és irodalmát is – az i. e. negyedik évezred végétől az i. e. második évezred elejéig terjedő időszak írásos emlékeiben, az ún. ékírásos szövegekben tanulmányozhatjuk. A sumerek a kezdetleges földművelést e terület őslakosaitól tanulták, de az öntözéses gazdálkodást, a folyamok vadvizének célszerű elosztását s a termést biztosító csatornázást ők tökéletesítették: történelmi szerepük épp ezért jelentős. A földrajzi viszonyok a kis kiterjedésű gazdasági-politikai egységeknek kedveztek, vagy legalábbis eleinte nem látszott szükségesnek az elemi tájegységek határának áttörése, hiszen a földművelés legfontosabb előfeltételét, a vizet nem országos, hanem helyi csatornák biztosították. Az i. e. harmadik évezred derekáig csupán városokat, városállamokat találunk Sumer földjén; persze közülük

a legjelentősebbek – észak–déli irányban haladva –: Kis, Nippur, Lagas, Uruk, Ur, Eridu nagyobb területek fölött rendelkeztek és uralkodtak, s önálló hagyományaik döntő mértékben járultak hozzá a visszatekintve egységesnek érzett sumer kultúra kialakításához. Az i. e. harmadik évezred közepén új folyamat indul meg e területeken; a délvidék talaja fokozatosan leromlik, s ez részben hódító törekvésekhez vezet, részben pedig az északi, jórészt akkád lakosságú államoknak szolgáltatja ki Sumer városait; az ekkor kezdődő fél évezred a birodalmak kora.

A történelem nagy sorsfordulói a sumer vallás és mítosz fejlődését is meghatározták. Az első időszaknak két fontos jellemző vonása van. Az istenek lényegében termékenységistenek, s csak helyi isten-rendszerek vannak. Minden vallásos képzet közvetlen vagy közvetett kapcsolatban áll a termékenységgel, az ország életét fenntartó vegetációval és vízzel. Ez a kapcsolat gyakran úgy jön létre, hogy valamely „funkció" ellátására a termékenységistenek analógiájára teremtenek új istenségeket. Másrészt minden város más-más alakban tiszteli ugyanazokat a természeti erőket; a sumerek maguk kereken 3600 istent tartottak számon, de nyilvánvaló, hogy a temérdek istennév mögött csupán néhány tucat isten-„típus" található. A második időszak jellemzője, hogy a helyi pantheonok rokon vagy közös elemeire építve egységesedési és keveredési folyamat, szinkretizmus indul meg, az istenek azonosítása, s ennek során néhány istenség valóban általános érvényre emelkedik. Viszont e természetes és jórészt spontán folyamatot a birodalmak ideológiai propagandájuk eszközévé teszik, s a saját hatalmukat jelképező istenségeket más istenek vonásaival, természetével, mítoszaival ruházzák fel, így juttatva kifejezésre, hogy hatalmuk átfogóbb, erősebb.

A sumer mítoszok legkorábbi darabjai az embert közvetlenül körülvevő világ eredetét tárgyalják. Közü-

lük átfogó az *Enki és Ninhurszag* című. ENKI (akkád nevén ÉA), a Föld Ura, a mocsárban NINHURSZAG istennővel, a Domb Úrnőjével (más nevein: NINSZIKILA: a Szűzi Úrnő; NINTI: a Szülés Úrnője; alakja később az akkád ISTÁR istennőben oldódik fel) vagy másképp: a mocsárral és a csatornákkal nemzi a föld növényzetét, majd megalkotja a csatornázást, a szövőkeretet és a szövőgödröt, és megszabja a növények rendeltetését. Ez a mítosz Tilmun szigetén játszódik (ma: Bahrein, a Perzsa-öbölben), ez a sumer őskor-mítoszok („aranykor"-mítoszok) és a halottak földje. ENKI tehát civilizációs isten, az édesvíz, a csatornák, az öntözés ura, s isteni szerepköréből következően jóindulatú az emberek iránt. Sőt egy mítosz szerint, amelynek címe *Enki és Ninmah*, ő teremti meg agyagból az embert, hogy megszabadítsa az isteneket a csatornaásás és földművelés addig reájuk háruló terhes munkájától. Járulékos szerepe még – de ezt az i. e. második évezredben a fiának nyilvánított akkád MARDUK átveszi tőle – a varázslás, a ráolvasás irányítása; ő ad tanácsot isteneknek és embereknek egyaránt. Legfontosabb melléknéve: NUDIMMUD: Aki Alkot és Létrehoz (Szül). Városa: Eridu.

A termékenység istenei közül NISZABA ősi alakjában növényi szár, talán gabona volt, majd az istenek „tápláléka" (áldozati étel) s „könyvelője" – az írás a sumer történelem kezdetén csupán gazdasági, közelebbről könyvelési célokat szolgált –, végül az írnokok képzését szolgáló intézmény, az Édubba (a Tábla Háza) védnöke és ezzel együtt az írás, a tudomány, a költészet úrnője.

INNIN (nevének másik olvasata INANNA) a legjelentősebb sumer termékenységisten. Ősi alakja a mocsarak jellegzetes növénye, a nád; az i. e. harmadik évezred elején ember alakban jelenik meg, leginkább nőként, de pl. pusztító vagy háborús aspektusában mint férfi, olykor szakállal. A természet életének ellentéteit tes-

tesíti meg. Anya és meddő, szűz és parázna, szülő és ölő, építő és romboló, szelíd és tomboló, békét adó és háborúzó egyszerre. Attribútumai ennek megfelelő természetűnek ismert állatok: galamb, bagoly, oroszlán. „Dialektikus" lénye méltó jelképre talált az esthajnalcsillagban (a Venus bolygóban). Eredetileg Uruk istene volt, de olyannyira egyetemes érvényűvé vált, hogy a kései sumer nyelvben neve egyszerűen „istennő"-t jelent. – Az i. e. harmadik évezred utolsó harmadának, az ún III. Uri dinasztia korának egyik propagandamítosza, az *Enki és Innin* az istennőt ENKI fölé helyezi. A mítoszban INNIN Eriduba utazik, lakomához ül ENKIvel, majd miután az utóbbi lerészegedett, elrabolja tőle az „isteni erőket", és hazaviszi Urukba, így ő lesz minden emberi tevékenység irányítója.

INNIN természetét mintegy kiegészíti DUMUZI. A juhok termőerejét testesíti meg (neve: az Életet Létrehozó; s csak később értelmezték át Igaz Fiúnak); a mítoszokban maga is pásztor. Alakváltozásai során végül is a sztyeppei növényzet istene, majd egyetemes termékenységisten lesz, egyenrangú INNINnel, sőt a mítosz rokoni köteléket fűz köréjük: DUMUZI testvére, szerelmese és fia lesz INNINnek. Egy sor mítoszban együtt szerepelnek. *A Dumuzi végzete* c. siratóének keretébe ágyazott eposz szerint a déli rekkenő hőségben a nyája mellett álomra dőlt DUMUZI megálmodja baljós végét, s az Alvilág ördögei (a GALLA nevű, könyörtelenül pusztító lények) magukkal ragadják. Ez a mítosz és a többi hasonló az állatok nyári meddőségéhez kapcsolódik. Az *Innin, Dumuzi és Bilulu* c. mítoszban DUMUZIt nyája mellett a pusztában BILULU anyó és fia, GIRGIRE ölte meg, a forgószél megtestesítői; INNIN bosszút áll érte, és DUMUZI nővérével, GESTINANNA istennővel együtt siratja. A termékenységistenek mítosza halálukban csúcsosodik, isteni természetük ekkor teljesedik ki, ez az igazi funkciójuk: mert haláluk az új termékenységi periódus kezdete. INNIN és DUMUZI

egybefonódó mítoszát rögzíti az *Innin alvilágjárása* c. nagyszabású eposz. INNIN az Alvilágba indul, a hét kapun áthaladva megfosztják ékességeitől (kalászkoszorújától stb., amelyek mind termékenységi jelképek), elítélik, és karóba húzzák. Követe sorra járja érdekében Sumer szentélyeit; ENKI segít, két alakocskát teremt, akik az élet füvével és vizével kiszabadítják az istennőt. De INNINnek helyettest kell maga helyett állítania az Alvilágban. Végigjárja templomait, s nem akar egyikben sem férfipárjától megválni. DUMUZI azonban, az egyik párja, távollétében megcsalta; őt küldi helyettesül. Az ördögök hosszú üldözés után GESTINANNA akla mellett fogják el DUMUZIt, s magukkal viszik; fél évig ő, fél évig pedig INNIN lesz az Alvilágban. Az *Edinna uszagga* (A mezőben, a friss füvön) c. ciklusban INNIN DUMUZI keresésére indul az Alvilágba. A siratóénekek célzásokkal kapcsolódnak a nyári napforduló táján játszódó mítoszcselekményhez; bennük DUMUZI már a vegetáció istenévé vált. INNIN és DUMUZI alakja központi helyre került az egész sumer mitológiában. DUMUZI legfontosabb melléknéve: AMA'USUMGALANNA (Anyja az Égi Sárkány); ez egyelőre homályos asztrális azonosítására utal. INNIN akkád neve ISTÁR; DUMUZI héber-arámi névformája TAMMÚZ; a szíriai és föníciai mitológiában ADÓN (Úr) néven is tisztelték; innen a görög ADÓNISZ név. A *Dumuzi és Enkimdu* c. mitológiai költeményben DUMUZI a földművelő ENKIMDUval vetélkedik INNIN kezéért, s mivel az ő pásztori termékei a különbek, ő lesz a győztes.

Még őrzi a termékenységisten vonásait, de már alvilági vagy halálistenné vált NERGAL, a föld ura, az égető hőség és a tűző nap megtestesítője. ERESKIGAL, a felesége, az Alvilág királynője (a Nagy Föld Úrnője) a termékenység pusztító aspektusát testesíti meg. NINGISZIDA (ejtsd: ningis-zida) vagy NINGIZZIDA (az Élő Fa Ura) neve szerint is termékenységisten volt, s csak később vált halálistenné.

A sumer világkép a mindenséget három részre tagolta, AN, ENLIL és ENKI isten szférájára. AN (Ég; Csillag) a távoli istenség volt, a mitológiában nem játszott szerepet. Kultusza Urukban egybefonódott INNIN kultuszával. ENLIL (a Levegő Ura), ha viszonylag későn is – az i. e. harmadik évezred derekától kezdődően –, a sumer pantheon legjelentősebb alakjainak egyike lett. Nippuri szentélye, az Ékur (az Ország Háza) Sumer vallási központja. A himnuszok ENLILt, nyilvánvalóan másodlagosan, termékenységistennek mutatják be. Reá ruházzák ENKI vonásait. *A kapa teremtése* c. mítoszban ő találja fel a földművelés legfontosabb szerszámát. A *Hogyan jött a gabona Sumerbe?* c. szöveg szerint a keleti hegyekben ő teremtette a gabonát, s ezt két másik – egyébként jelentéktelen – isten hozta el a síkságra. Az *Enlil és Ninlil* c. mítoszban ENLIL Nippurban a csatornaparton megöleli a város szüzét, a későbbi NINLIL istennőt, nevének női párját, és SZU'EN holdistent (l. NANNA) nemzi vele, majd, hogy ne kerüljenek az Alvilágba, és kijátsszák az istenek gyülekezetének átkát, még három másik istent nemzenek, belőlük lesznek az Alvilág ítélkező bírái. Az *Enlil és Szud* c. mítoszban ENLIL feleséget keres magának, de sehol sem talál, míg végül NISZABA leányát, SZUD gabonaistennőt (Kalász) szereti meg; kosarat kap, de amikor ENLIL Sumer minden kincsét eléje hordja, végül elnyeri kezét. A „kozmikus triász" harmadik tagjáról már fentebb szóltunk.

Az égbolthoz fűződő elképzeléseket is rendszerbe foglalták. Az „asztrális triász" három tagja AN, INNIN és UTU volt. UTU (Nap) a mindent látó napisten, aki a pantheonban az igazság őreként jutott szerephez; emberek, istenek tetteinek mérlegelője, az arra méltók segítője; önálló mítosza nincsen, de pecséthengerek szívesen és gyakran ábrázolják, amint reggel feltűnik a keleti hegyek „kapujában". Egy másik rendszerezés szerint a „triász" tagjai: AN, ENLIL és NANNA; itt

Innin mint An lánya kapcsolódik a rendszerhez. Nanna (a tulajdonnevet később akkádul Nannar, Ragyogó alakban értelmezték át) akkád nevén Szu'en, majd Szin, a holdisten; kultuszhelye Ur városa. Ő is termékenységistenként tolti be az ún. III. Uri dinasztia (i. e. XXI. sz.) hivatalos pantheonjának főisteni méltóságát. Jelképe a holdsarló, amely itt voltaképpen holdbárka, minthogy az első negyed holdja a sumerek egén csaknem vízszintes helyzetben áll. Mítoszai – kivéve születésének fentebb említett történetét – nincsenek.

Anzu (régebbi olvasata Imdugud, illetve akkádul Zú) oroszlánfejű sas, a sumer hatalom és államiság mitológiai szimbóluma, a mitikus hősök védelmezője és az istenvilág ellenségeinek – de az ország ellenségeinek is – uldozője. Állami isten jellege van Ninurta istennek is, aki azonos lényegű a főként Lagasban tisztelt Ningirszu istennel, Girszu (=Lagas) Urával. Mindketten részben egyetemes termékenységistenek, részben harcos háborúistenségek; ez utóbbi szerepkörben főként a külső ellenséggel szemben könyörtelenek. Ninurta felesége Gula, a gyógyító istennő, az istenek orvosa, vagy – a lagasi helyi mitológiában – Baba (más olvasatban Bawu) termékenységistennő, a legnagyobb lagasi templomgazdaságok egyikének isteni „tulajdonosa".

Gatumdu (vagy: Gatumdug) az alomfejtés – és így a jövendőmondás – istennője. Hasonló szerepet játszik olykor Gestinanna is, aki egyébként termékenységistennő (az Égi Szőlőfurt).

Az Alvilágot a sumer nyelv általában korulírja. Kur-nu-gi-a: Foldje a Nem-Visszafordulásnak; Kur: Hegy, Idegen Fold; Ki-gal: a Nagy Fold; Edin: Sztyeppe; Irigal: a Nagy Fold; Arali, akkádul Arallú: az Alsó Világ. Az Alvilág fordított világ; amit szabad a földön, azt nem lehet megtenni az Alvilágban. Általában nem térhetnek vissza a halottak; a határ az Alvilág folyója, amelynek neve is ezt a képzetet tükrozi: I-lu-rugu: Az Emberrel Szembe Áramló Folyó; akkádul több-

nyire Hubur. A sírokban gyakran helyeztek el ezüstvagy kerámiacsónakokat, amelyek a halottak átkelését szolgálták; az i. e. második évezredben az akkád mitológia már ismeri a révész nevét is: UR-SANÁBI (a *Gilgames-eposz*ban) vagy HUMUT-TABAL (beszélő név, Ragadd el gyorsan!). Az Alvilágban élők a jövendő és a sors ismerői, a halottidézés (mint ENKIDUÉ, l. GILGAMES) a jövendőmondás sokszor űzött formája volt. Az Alvilágba leszálló ember ítélőszék elé kerül, ez többnyire istenekből áll, olykor azonban egykori halandók a bírák, mint GILGAMES, UR-NAMMU király (i. e. XXII. sz. vége). Az Alvilág királya, NERGAL és felesége, ERESKIGAL királyi udvart tart.

A világ kezdeteire vonatkozó elképzelések a sumer mitológia történetének fénykorában, az i. e. harmadik évezred derekán és második felében alakultak ki, és a spekulatív visszakövetkeztetések jegyeit viselik. A világmindenség (KI-SAR: Föld-mindenség, később akkádul KISSATU) a világóceán közepén áll. A világóceánból vált ki az eget és földet magába foglaló tagolatlan anyag, az AN-KI (Ég-föld), amely önmagától kettévált az ég (an) és a föld (ki) tájára, s ebben állt létezése. Ez az elképzelés a gondolkodás egyfajta primitív materializmusára vall. A képzet szemléleti előzménye a sumerek horizontja, amelyen ég és föld valóban egybemosódik; e látványból az ősit és újat társadalmi élményei alapján megkülönböztetni tudó és a fejlődésről tapasztalatokkal rendelkező ember spekulatív módon vonta el az őskori, „hajdankori" ég–föld egység képzetét. Az Ég–föld a sumer mitológiai nyelvben részben a görög khaosz-, részben a latin filozófiai materia fogalomnak felel meg. A „rendezett világ", amelyet a görögök a kozmosz szóval jelölnek, az ég és föld szétválása után kezdett kialakulni, spontán folyamat során. A gondolat azonban mitológiai köntösben jelentkezett, és beilleszkedett az istenképzetek rendszerébe. An: az ég; ebből DINGIR AN: az Ég Istene, Égisten lett; ki: a föld; ENKI;

a Föld Ura; és a kettejüket szétválasztó és elválasztó szubsztancia, a levegő (lil) ENLIL istennek, a Levegő Urának adott nevet. A sumer mitológiában eredendően nincsenek istenharc-mítoszok; a világ további „berendezése" az istenek teremtő tevékenysége során történt, és a kozmogóniai mítoszok az isteni teremtésnek az istenharc-mítoszoktól függetlenül kialakult mítoszaihoz, az ENKI-, ENLIL- vagy INNIN-ciklusokhoz illeszkednek.

Az emberi történelmet a sumer gondolkodás megszakítatlan fejlődésként ábrázolja. A „hajdankor" (u-ri-a: a távoli napok), a világ kialakulása, megelőzte az embert: először a növényzet, az állatok jelentek meg a földön, mintegy az istenek táplálékaként és csak legvégül, az istenek munkáját megkönnyítendő, az ember. A legrégibb mítoszok szerint az ember, „miként a fű, kidugta fejét a földből", azaz a termékeny talajból nőtt ki, esetleg ENLIL kapája hozta a föld színére. Azok a mítoszok, amelyek az ember teremtését írják le, későbbiek (l. ENKI). A mítoszok az emberi társadalom kezdeteit az őskorba helyezik. „A királyság leszállt az égből" – ez a történelem kezdete. De ebből az időszakból a mítosz is csupán néhány nevet és várost tud említeni; igaz viszont, hogy ezek (pl. Eridu, Suruppak) valóban a legősibb centrumok voltak Dél-Mezopotámiában. A történeti mítoszok nagy témája a vízözön (a-ma-ru: áradás, víz-ár). A *Zi'uszudra és a vízözön* c. epos a nagy pusztulás történetét örökíti meg. Isteni főszereplője ENLIL, aki a világ megteremtése után elégedetlen volt az emberek nyüzsgésével és lármájával, amely zavarta nyugalmát, ezért elhatározta, hogy elpusztítja őket. ENKI, az emberek iránt jóindulatú úr egy halandónak, ZI'USZUDRÁnak (beszélő név: Megnyúló Napú Élet, Hosszú Élet) elárulja az istenek tervét; nem közvetlenül, hanem a szentély falának mondja el (e motívum az ENKI–ÉA-szentély jövendőmondó és varázsló szerepében gyökerezik), sőt a homokba rajzolja a menekülést

biztosító hajó tervrajzát is. Zi'uszudra megmenekül a pusztulásból, és a végén Enlil „hosszú életet", „az istenek életéhez hasonlót" ajándékoz neki, azaz örökkévalóságot, de nem a való világban, hanem attól távol, azon kívül, „a folyamok szájánál", azaz torkolatánál: Tilmun szigetén, az Élő Ember és – ami a mitológiában azonos – a halottak országában. Ez az eposz a később sokszor feldolgozott mítosz első megfogalmazása. A vízözön utáni kor a történelem időszaka, a hagyomány – amelynek legfontosabb összefoglaló forrása a *Sumer királylista* – itt már egyre hitelesebb lesz, a nevek (városok, királyok neve) egyéb forrásokból is igazolhatók; ugyanakkor kialakulnak a történelmi hősökhöz fűződő mítoszok.

A babilóni származású és műveltségű görög történetíró, Bérószosz örökíti meg Óannész mítoszát. Elbeszélése szerint Óannész félig ember, félig hal alakú isteni lény, aki a hajdankorban bukkant fel a tengerből; ő tanította meg az embereket a szántás-vetésre, ő adott nekik szerszámokat, ő építette az első városokat, ő mutatta meg az írás művészetét; megszüntette a barbár erkölcsöket és szokásokat. Óannész mítosza voltaképpen a sumer és akkád őskor-mítoszokat összegezi, és teszi a görög gondolkodás számára hozzáférhetővé. A név maga valószínűleg a sumer U-anna (A Fény, az Annal ...) kifejezésből ered, és az őskori történésre utal; magyarázni szokták az akkád ummánu (mester; bölcs) szóból is. E jelző illette meg az ősidők hét bölcsét is, akiket a történeti hagyomány különös becsüléssel tart számon, nekik tulajdonítja a civilizáció s különösen az írásbeliség kialakítását.

A kultúra kezdeteiről számos más mitológiai költemény is szól. Ezek különös népszerűségnek örvendtek az i. e. harmadik–második évezred fordulóján, az írnokok és az értelmiség képzését szolgáló iskolákban (Édubba). Dialektikus gondolkodás nyilvánul meg bennük. A költeményekben két, rendszerint valamilyen for-

mában ellentétes természeti jelenség vetélkedik: melyikük hasznosabb az embernek; innen a műfaj neve is: adamanduga (vetélkedés; vetélkedés-mondás). A *Juh és Gabona* (sumer nevekkel *U és Ezinu* vagy más olvasat szerint *Lahar és Asnan*) c. vetélkedésben az istenek a Fénylő Dombon (Duku) éltek, de eledelükkel nem laktak jól, italuk nem oltotta szomjukat, mert nem volt még sem juh, sem pedig gabona. A Fénylő Domb valószínűleg az Ég-föld képzettel összefüggő kozmogóniától merőben eltérő elképzelésre utal; ez lehetett az ősdomb, amely az ősvízből kiemelkedve teret adott a világ kifejlődésének (hasonló képzettel találkozunk pl. az egyiptomi kozmogóniában). Az éhező és szomjazó istenek csatornát ástak, majd megteremtették U, ill. LAHAR istent, a Juhot, és EZINU, ill. ASNAN istennőt, a Zöldellő Úrnőt, a Gabonát; egyiküknek aklot építettek, másikuknak csűrt, és ellátták őket szerszámokkal. Ahol ők ketten megjelennek, s ahol EZINU-ASNAN fejét a barázdában magasra emeli, ott bőség támad, és minden kivirul. A *Kapa és Eke* (sumer nevekkel *Al és Apin*) c. vetélkedésben a megszemélyesített Kapa és Eke sorolja el tetteit az ember szolgálatában; a Kapa bizonyul győztesnek, mert egész éven át szolgálatban van, a szántókon és az építkezéseken, a gátakon és a kertekben. A *Tél és Nyár* (sumer nevekkel *Enten és Emes*) c. vetélkedésben a hűvös évszak – csak a mi szóhasználatunkban tél! – mutatkozik különbnek, és ENLIL is neki ítéli a győzelmet, mert a földeket az ő idejében önti el a termékenyítő ár, akkor kerül földbe, és akkor sarjad ki a vetés. A *Nemesfém és Réz* (sumer nevekkel *Ku* és *Urudu*) c. vetélkedésben a Réz, a szerszámok anyaga lesz a győztes, és a Nemesfém elmarasztaltatik, mert csak ékszernek, sírmellékletnek használható, így nem szolgálja az ember javát. E vetélkedésekben a mitológiai képzetek és a mitologikus gondolkodásforma az emberi öntudat kifejezőjévé válnak. Egy mitológiai himnusz a sör istenségét, NINKASZI istennőt ünnepli, a Szájat

Megtöltő Úrnőt; a himnusz a sörfőzés mesterségét és egész technológiáját NINKASZI művének, tehát – ha kimondatlanul is – találmányának tartja, s ezzel NINKASZIt is a kultúrahozó istenek, a kultúr-theoszok sorába emeli. NINKASZI ünneplése az ismeretlen költő szavában korcsmadalba, részeg és pajzán vágyaktól hevített nótázásba csap át, de ez is mitológia: adekvát módon ünnepli az istenség erejét, isteni lényének megnyilvánulását, a mámort.

A történeti kor mítoszai közül a legjobban azokat ismerjük, amelyeknek gyökerei Uruk város hagyományaira nyúlnak vissza, és amelyek a város ősi királyainak hőstetteit dolgozzák fel. Uruk az i. e. harmadik évezred elején Dél-Mezopotámia, azaz a tulajdonképpeni Sumer legjelentősebb városa volt. A hagyomány három királyát ajándékozta meg a hősmítoszok dicsőségével. E három király: ENMERKAR, LUGALBANDA és GILGAMES az uruki hagyomány jórészt közös motívumaiból merítő epikus költészet központi hősévé vált; mítoszaik, minthogy azonos forrásból merítenek, számos közös vagy rokon vonást viselnek. Az így kialakult epikus ciklus a sumer irodalom legfontosabb alkotásait foglalja magába. Az *Enmerkar és Aratta ura* c. eposz Uruknak az Iráni-fennsík országával, Arattával fennálló kereskedelmét örökíti meg mitológiai vonásokkal. Uruk királya, ENMERKAR, és Aratta uralkodója kölcsönösen meghódolásra szólítják fel egymást, és adót követelnek. A mesteri szerkezetű cselekmény során többször váltanak egymással fenyegető üzenetet; rejtvényeket fejtenek meg, s így találják ki egymás kívánságát; a versengésbe az istenek, INNIN és ISKUR, a viharisten is beavatkoznak, végül azonban feloldódik a feszültség: Aratta ura árpát, juhot, kecskét, tehenet, szamarat, datolyát, nádat kap „ajándékba" Urukból; ENMERKAR pedig aranyat, ezüstöt, lazurkövet, fát, építőkövet Arattából; kialakul a két állam között a cserekereskedelem. A boldog hajdankor – az „arany-

kor" – mítosza az eposzban egy varázsigébe foglalva jelenik meg. ENMERKAR is kultúrhérosz: az eposz neki tulajdonítja az agyagtábla és az írás feltalálását. Rokon témájú az *Enmerkar és Enszuhkesda'anna* c. eposz; ebben ENSZUHKESDA'ANNA, Aratta ura, varázslóját küldi Urukba, hogy mágikus erővel kényszerítse meghódolásra ENMERKAR városát. A varázsló elapasztja NISZABA istennő teheneinek és kecskéinek tejét; pusztulásnak indulnak az aklok és karámok, mígnem NISZABA két pásztora, ikertestvérek, egymás után ötször összemérik varázserejüket az arattai varázslóéval, végül győznek, és megölik ellenfelüket, így a küzdelemből Uruk kerül ki győztesen. LUGALBANDA mítoszaiban is ENMERKAR ül a trónon Urukban. Ez arra mutat, hogy a LUGALBANDA-történetek a hasonló motívumokból felépült ENMERKAR- és GILGAMES-mítoszokhoz képest másodlagosak. A *Lugalbanda és Enmerkar* c. eposzban LUGALBANDA a keleti hegyekben enni ad az oroszlánfejű sas, ANZÚ fiókáinak, és ezzel megnyeri a hatalmas erejű lény jóindulatát. Midőn Uruk serege sikertelenül ostromolja Aratta falait, ENMERKAR kérésére és ANZÚ segítségével LUGALBANDA Urukból hoz kisegítő sereget. A martu nomádok szerepeltetése az eposzköltő anakronisztikus tévedése, e nép ENMERKAR kora után egy évezreddel játszott szerepet Mezopotámia városaiban (l. MARTU). A *Lugalbanda a Hegység homályában* c. mitológiai eposzban az Aratta ellen vonuló uruki sereg főtisztje, LUGALBANDA súlyosan megbetegszik; társai halottnak vélik, és a Hegység homályában hagyják, hogy majd visszatérőben vigyék haza a testét. LUGALBANDA azonban a napisten, UTU segítségével felépül, miután megízlelte „az élet ételét" és „az élet italát"; majd bonyolult kalandok után visszatér Urukba.

A királyi triász időben utolsó, de az utókor előtt hírnévben első tagja, GILGAMES számos eposz hőse volt. A legkevésbé mitológiai-legendás ezek közül a *Gilga-*

mes és Agga, amelyben az Urukot ostrom alá vevő sereg, Kis város királyának katonái GILGAMES puszta megjelenésére elveszítik a csatát. A *Gilgames és Huwawa* c. eposz egy mitológiai színtéren játszódó hősi kalandot dolgoz fel. GILGAMES, aki a város falai alatt hömpölygő folyam (az Eufrátesz) vizén sodródó tetemektől megretten, és félni kezd az elmúlástól, a hírnév, a dicsőség örök életében keresi a romlás ellenszerét. Szolgájával, ENKIDUval ötven magányos, családtalan uruki katona kíséretében elindul, hogy megölje a távoli hegységben lakozó HUWAWA (később akkád–újasszír formában HUMBABA) nevű démont, a cédruslényt, a cédrushegység őrét. HUWAWA a mitikus képzet szerint maga a cédrus; e nemes fát, amely az i. e. harmadik évezredben valószínűleg még az Iráni-hegyvidék egy részén is megtalálható volt, később azonban a Libanon és Hermon hegységre korlátozódott, a sumerek az élet szimbólumaként, egyfajta életfaként tisztelték. GILGAMES küzdelme így az élet meghódításáért folytatott harc; jelképes voltát, jelképi erejét fokozza, hogy az eposz a történés színterét földrajzilag nem konkretizálja, sőt inkább arra törekszik, hogy mitológiailag általánossá tegye. GILGAMES és ENKIDU legyőzi HUWAWÁT, és fejét Nippurba viszi, ENLIL elé. A cédrusdöntés motívuma valószínűleg kapcsolatban van azzal, hogy a mezopotámiai uralkodók az i. e. harmadik évezred utolsó harmadában számos zsákmányszerző hadjáratot vezettek az e luxusépítkezésekhez szükséges nemes fa megszerzéséért. A *Gilgames halála* c. töredék szerint a halála után az Alvilágba kerülő GILGAMES a holtak országának ítélkező bírája lesz. A sumer GILGAMES-költemények összefoglalásának tekinthető a *Gilgames, Enkidu és az Alvilág*, amely mitológiai bevezetéssel, a hajdankor rajzával kezdődik, hogy GILGAMES történetének, kiválasztottságának kozmikus hátteret rajzoljon. Az ősi korban, midőn ENKI hajója a földön kikötött, INNIN istennő Urukban ülteti el a halub-fát (fűzfa? nyárfa?),

amelyet a szél az Eufrátesz partjáról kitépett. A fát Urukban kártevő szörnyek támadják meg, többek között LILA, a női démon (akkádul LILITU, innen a héber LILITH, mivel a nevet a népi szófejtés az „éjszaka" szóval hozta összefüggésbe). A szörnyeket GILGAMES kergeti el, s jutalmul INNIN neki ajándékozza a fát; GILGAMES dobot és dobverőt farag belőle (a mágikus erejű tárgyakat jelölő kifejezések értelmezése nem egészen bizonyos), és így nyert hatalma révén hajtja munkára az uruki férfiakat. Az asszonyok és szüzek panasza miatt a dob és dobverő az Alvilágba hull le; ENKIDU vállalkozik, hogy felhozza, de megszegi az Alvilágban érvényes törvényt, amely mindenben fordított cselekvést ír elő, mint a földön. Vétke miatt az Alvilág foglya lesz, de GILGAMES ENKI isten közbenjárásával eléri, hogy NERGAL egy kürtőn át – valószínűleg csupán időlegesen – felengedi ENKIDUt a földre. GILGAMES kérdéseire ENKIDU elmondja a halottak sorsát az Alvilágban; ez a földi érdemek (pl. gyermekeinek száma), a halál neme (a katonahalál a legdicsőbb), a hátramaradottak gondoskodása stb. szerint más és más. GILGAMES meggyőződhet arról, hogy az élet örökre befolyásolja az ember sorsát. Az eposz a tevékeny élet hőseként ünnepli a mitikus és kimondatlanul félisteni rangú királyt.

Az i. e. második évezred elején a sumer mitológia aktualizáló, a történelmi eseményekkel úgyszólván direkt érintkező mítoszokkal gyarapodott, s ez mindennél jobban mutatja, hogy a mítosz az elméleti, általánosító gondolkodás formájaként a társadalmi tudat integráns eleme volt. Az *Innin és az Ebeh hegység* c. költemény INNIN istennőt harcosként, a megszemélyesített Ebeh hegység elleni küzdelemben mutatja be; a motívum talán már az akkád istenharc-mítoszok (l. *Enúma elis*) hatására vezethető vissza. Az Ebeh hegység Északkelet-Mezopotámia idegen eredetű hódítóit, a hegyekből származó és a síkságra betörő qutú törzseket

(= Gutium), esetleg a hurri népelemet jelképezi. A *Martu isten házassága* eposz hőse MARTU (Mardu), aki nem más, mint az Észak-Mezopotámiában megjelenő, szíriai eredetű nomád nép, a martu (akkádul amurrú) pásztorok deifikációja. Az istenek lakomáján a házas istenek két adag ételt, a gyermekes istenek három adag ételt kaptak, de MARTU, a magányos, egy helyett szintén két adagot; ezt jósjelnek vette arra, hogy meg kell házasodnia. Kazallu város istenének, NUMUSDA istennek szolgálatába szegődik, a szentély építkezésének nehéz és piszkos munkáját végzi el, hogy elnyerje NUMUSDA lányának kezét, amit végül – a lány rokonainak lebeszélő szavai ellenére is – megkap. MARTU így a sumer pantheon teljes jogú tagjává lesz (a mítosz a nomádok letelepedésének aitiológiája, eredetmagyarázata), és a későbbiekben ő is termékenységistenként szerepel.

Az INNIN–DUMUZI-mítoszok az i. e. második évezred elején a mezopotámiai királyi udvarok termékenységi szertartásainak mitológiai-mágikus formáját jelentették. A szent nász szertartásában a király DUMUZI alakját öltötte fel, INNINT pedig főpapnője helyettesítette. A szent nász kísérő szövegei mitológiai motívumokkal átszőtt szerelmi énekek; INNIN és DUMUZI a földi szerelmesek hangján szólalnak meg bennük.

AZ AKKÁDOK

Az akkádok, Mezopotámia sémi nyelvű lakossága – első dinasztiájuk fővárosáról, Agade (Akkád) városról nyerték nevüket – a Folyóközben, de legalábbis a Sumertől északra fekvő területeken, Kis környékén és attól északabbra nem későbbi betelepülők, mint a sumerek, de déli szomszédjuknál később léptek az írott források világosságába. Mint ahogy számos – élénk

gazdasági-társadalmi kapcsolatra utaló – akkád eredetű jövevényszót találunk a sumerben, ugyanúgy a sumer mitológia is valószínűleg nem egy képzetet, motívumot vett át állattenyésztéssel, kereskedelemmel foglalkozó szomszédjának tudattartalmaiból. Az Agadei-dinasztiát megalapító Sarrukin (i. e. XXIV. sz. második fele) alakja köré mítoszértékű legendák fonódnak. Az i. e. harmadik évezred végén, az ún. III. Uri dinasztia korában, igaz ugyan, hogy sumer nyelven, de sumer–akkád szinkretisztikus mitológia, vallás alakul ki. Akkád hatásra vezethető vissza többek között az asztrális istenségek (UTU = akkád SAMAS; NANNA, NANNAR = akkád SZU'EN, SZIN) növekvő szerepe; akkád hagyományokban gyökerezhet Kis királyainak némelyik mítosza (l. ETANA).

Az i. e. második évezredben az akkád válik egész Mezopotámia beszélt nyelvévé, s az új politikai-állami struktúrák a mítoszokat is oly mértékben átalakítják, hogy legkésőbb az évezred derekától akkádnak minősíthetünk minden mitológiai képzetet és vallási tudatelemet.

Az akkád nyelvű Mezopotámia története az i. e. második évezredtől kezdődően jórészt a két, déli és északi fél ország versengése. Északon, a Tigris partja körül, Asszíria, délen pedig, a régi Sumer és Akkád területén, de súlypontjával az Eufrátesz mentén egyre északabbra (a mai Baghdad magasságáig) húzódva Babilón állama önálló egységek. A genuin hagyományokat Babilón veszi át, őrzi és formálja, ezért az akkád mitológiának is – néhány kivételes esettől eltekintve – babilóni verete van.

Az akkád mitológiát a szisztematizáló törekvések jellemzik. Istenrendszereket állítanak fel, igyekeznek kiküszöbölni az ellentmondásokat és főként a párhuzamokat, s egy rendszeren (pantheonon) belül minden istenséget funkció-istenként, sőt olykor hüposztaszisz-

ként* rendelnek a főisten alá. Különösen pregnáns formában tapasztalható ez a babilóni állami pantheonban, ahol MARDUK s egy későbbi időszakban NABU közel kerül ahhoz, hogy egyetemes istenséggé váljék.

A mítoszok vezérmotívuma a sors kérdése. A világot egyetemesen irányító erő fogalmát (sumerül me, akkádul parszu) a sumerektől vették át, de egyetemesebbé alakították. A ME: minden létező szubsztanciája, lényegi létezője és ugyanakkor a létezés absztrakciója. Minden tárgynak van meje, de ez a tárgy konkrétságától függetlenül létezik, s csupán megvalósul a tárgyban. A PARSZU viszont „törvény" és „kultusz", azaz a törvény befolyásolása. A sors (sumerül NAM, „lényeg" vagy NAM-ME, „létezés", akkádul SÍMTU, „ami meg van szabva") objektív, sőt az istenek is a sorsnak vannak alávetve. A mitológia sors-„fétis"-e a sorstábla (akkádul tup símti), s ha a mítoszokban a sors urává válik az, aki a sorstáblát a kezében tartja *(Anzú-mítosz)*, akkor ez nem más, mint egy spontán képzet didaktikus-teológiai átfogalmazása. A mítoszok sokat foglalkoznak az ember sorsával, végzetével (sumerül: NAM-TAR, kb. a. m. símtu) és különösen a halál problémájával; szemléletüket józan valóságérzék, mitológiai realizmus jellemzi, és bár olykor valóban komor hangúak, a tragikum voltaképpen messze áll tőlük. Az akkád mitológia nemcsak emberi vonásokkal ábrázolta isteneit, hanem benne az ember maga is, öntörvényű világával, mitológiai tárggyá vált.

Az akkád világkép központi eleme, hogy a létező tárgytól és a világ egészétől is elválasztja annak szubsztanciáját, és eszményi létezőnek az utóbbit, az ideaszerű lényeget tekinti. Az ő fogalmazásukban ez azt jelenti, hogy minden látható és tapasztalható dolog csupán mása az „égben" eszményi mintaként létező

* Szubsztancia, valamely isten egy tulajdonságának megszemélyesítése.

igazinak. Ennek a szemléletnek felel meg kozmográfiájuk is, amely a világegyetemet két félre, az istenek lakta égi világra és annak pontos tükörképére, az emberek földjére tagolja. Babilón, akkádul Báb-ili, az Isten Kapuja (azaz lakhelye, székhelye) neve szerint is az istenek lakásának mása.

ADAPA, az akkád *Adapa-eposz* hőse, Eridu királya, így ÉA isten pártfogoltja volt. A tengeren halászott, hogy az ÉA-áldozathoz friss halat fogjon, amikor rátámadt a Déli Szél (ezt a mitológia rosszindulatú lénynek tekinti). ADAPA védekezésül eltörte a Déli Szél szárnyát. ANU, az égisten, maga elé rendelte a vétkest. ÉA, hogy óvja ADAPÁt a büntetéstől, „a halál ételétől", azt a tanácsot adja, hogy a király semmit ne fogadjon el ANU kezéből. Midőn azonban ADAPA megjelenik, TAMMÚZ és GIZZIDA (l. DUMUZI, ill. NINGISZIDA) közbenjárására ANU megváltoztatja szándékát, „az élet ételét", „az élet italát" kínálja ADAPÁnak – aki viszont, ÉA tanácsához tartva magát, elutasítja azt. Így ADAPA elmulasztotta a halhatatlanság lehetőségét; ANU dicsőségében megerősítve küldi vissza a földre. ADAPA nem veszítette el a halhatatlanságot, hiszen halandó volt, s az maradt; mindössze sorsa ment teljesedésbe. A sors eszköze két nagyhatalmú isten kölcsönös tájékozatlansága egymás szándékáról; ÉA nem csaló: a mítosz cselekménybe öltözteti a sors fogalmát; a sors törvénye az istenek akaratánál is erősebb.

ETANA, az *Etana-eposz* hőse, ugyancsak király, Kisben. Városát terméketlenség, szárazság és ínség sújtja; asszonya sem szül neki fiú utódot. ETANA a termékenységistennőtől, ISTÁRtól akarja, annak égi trónusa mellől megszerezni „a szülés füvét". Kiszabadít verméből egy sast (az ő történetét, a kígyóval való álnok barátság meséjét, az eposz elé illesztett bevezetés mondja el), és annak hátán száll fel az égbe. A mítoszról tud a *Sumer királylista* is, és az Agadekori pecséthengerek szívesen ábrázolják. Befejezése

töredékes; régebben némelyek tragikus véget tételeztek fel: ETANA lezuhanását, egy új fragmentum szerint azonban útja sikerrel járt.

Az *Atrahaszísz-eposz* az emberiség történelmének nagyszabású mítosza. Első része az emberiség teremtését mondja el, az *Enki és Ninmah* c. sumer mítoszból merítve, de annál sokkal merészebben. A nehéz munkát (csatornaásást, gátépítést) sokalló istenek valósággal sztrájkba lépnek: fellázadnak, elégetik szerszámaikat, kapájukat és hordozó-kosarukat; éjnek idején Nippurba vonulnak, lármázva körülveszik ENLIL hálókamráját. A felriadó isten parancsot ad, hogy torlaszolják el a kapukat, és hozzák elő a fegyvereket; még az éjszaka összeül a nagy istenek tanácsa, ANU elnöklete alatt, és megvitatják, mit tegyenek. ÉA adja a tanácsot, hogy teremtsenek embert, aki a nehéz munkát a „kis istenektől" átveszi. Megölnek egy istent, vérét agyaggal gyúrják el, az IGIGU istenek megköpdösik; ez az első ember, a WEDIMMU (talán Halotti Szellem?) meddő, így újabb próbálkozás következik, most már férfit és nőt teremtenek, pontosabban női méheket, amelyeket „bunkó" tör fel. A méhekből kilökött, „megszült" agyag kilenc nap után emberré: férfivá és nővé válik. Az istenek új szerszámokat készítenek, és az emberre bízzák őket. A második részben a nagy istenek megbánják művüket, nem tudnak aludni az emberek lármájától. Mint a *Zi'uszudra és a vízözön* c. eposzban, itt is egyetemesen büntetik őket, csakhogy többször és változatosabb csapásokkal. Először aszályt küldenek a földre, és az éhségtől az emberek saját magzataikat eszik. Majd a vízözönt határozzák el. ÉA azonban meg akarja segíteni kedvencét, ATRAHASZÍSZT (Áradó Bölcsességű), ezért egy vízórát szerkeszt, amelynek űrtartalma hétnapos árt jövendöl. A harmadik részben ATRAHASZISZ, ÉA homokba rajzolt terve nyomán, felépíti a hajót, „Az élet oltalmazójá"-nak nevezi el, és ebben vészeli át a bekö-

szöntő vízözönt. Az ár elmúltával NINTU új emberiséget teremt.

Az *Anzú-mítosz*ban ANZU (l. már fentebb; régebbi, téves olvasata Zú, ill. Zú Isten) a tisztálkodása idején a sorstáblákat és uralkodói ékszereit levetkőző ENLILTŐL elrabolja a sorstáblákat, és ezek birtokában megszünteti az istenek kultuszát. Az istenek harcra indulnak ellene; három nagy isten is visszaretten ANZÚ erejétől, míg végül NINURTA-NINGIRSZU kiáll ellene. Az első összecsapás során ő is vereséget szenved, mert kilőtt nyilát még röptében eltéríti ANZÚ ráolvasása. A Déli Szél azonban megbénítja ANZÚ nyelvét, így NINURTA végül legyőzheti.

Az *Enúma elis* („Amikor fönn...") a babilóni kozmogónia epikus összefoglalása, a világ keletkezésének rendszerezett és teológiai szempontok szerint feldolgozott mítosza. Kezdetben „nem volt neve az égnek" (azaz: nem volt ég), „a földnek": csupán APSZÚ (az édesvizű tenger, ENKI–ÉA birodalma; sumerül ABZU; valószínűleg az Eufrátesz torkolatának vidékével azonos, ill. annak deifikációja [isteni rangra emelése]) és TIÁMAT, ill. MUMMU-TIÁMAT (Ős-Tiámat) létezett. TIÁMAT az őskhaosz női, ill. sárkány alakú megtestesítője; neve a. m. tenger; az alakjához fűződő mitológiai képzetre utal a héber mitológia a világ kezdetének leírásában a Mélység (l. TEHÓM) szóban. APSZÚ és TIÁMAT „vizeiket egybekeverték"; közösülésükből az istenek nemzedékeinek sora származott: ANSAR és KISAR (Égi, ill. Földi Világtáj), LAHMU és LAHAMU (közelebbről ismeretlen khaotikus lények). Az új istenek legkülönbje ANU, az égisten és az ő fia, NUDIMMUD, azaz ÉA. Az új istenek lármája zavarja APSZÚT, ezért elpusztításukra készülődik, de ÉA megtámadja, varázskört von köréje, ezzel megbénítja, majd kasztrálja és legyőzi; palotáját magának foglalja el. Általános harc bontakozik ki a régi és az új istenek között, az előbbiek élén TIÁMAT és seregének vezére, KINGU áll;

fegyvereik közé tartozik a khaosz tizenegy szörnyállata. Az új istenek vezére MARDUK lesz, ÉA fia; miután bebizonyította varázserejét, az istenek közfelkiáltással őt választják meg a hatalomra. MARDUK íjat, buzogányt, hálót készít (ez a mítosz őt tartja az akkor szokásos fegyverek isteni feltalálójának), legyőzi TIÁMATOT, s kettéhasított testéből formálja ki az ég és a föld boltozatát; a megölt KINGU vérével agyagból gyúrja az embert. Az istenek ekkor építik fel városukat, „kapujukat", Báb-ilit. Az *Enúma elis* asszír változata az i. e. IX. század táján MARDUK helyére Asszíria névadó főistenét, ASSUR istent állítja.

ISTÁR és SZALTU mítosza, más néven az *Agusaia-ének* újabb theomakhia, istenharc; a termékenységistennő háborús aspektusát állítja előtérbe. ÉA isten teremtette SZALTU istent, a harc vagy viszály deifikációját; SZALTU nyomban belekötött ISTÁRba, és kettejüket AGUSAIA istennő, ISTÁR egyik alakváltozata békítette ki oly módon, hogy SZALTU minden vonását ISTÁRra ruházta át.

A *Lamastum-mítosz* a gyermekágyi láz keletkezésének mítosza, gyógyító epikus ráolvasás formájában. LAMASTUM ANU gyermeke, de születésekor oly visszataszítóan szőrös volt, hogy ledobták az égből; a földön ÉA nevelte fel, s azóta is az emberek között bolyong, csapzott hajjal; meztelen keblét disznó és kutya szopja, kezében orsót és mérleget tart, rátámad az anyákra, letépi mellükről a csecsemőt, s rontó hatalmát csupán az *Apszú ráolvasása*, azaz ÉA varázsereje tarthatja távol.

Élő emberhez, történelmi személyhez kapcsolódik *Sarrukín születési legendája*, amelyet a király, utódaihoz intézett intelem formájában, a szöveg fikciója szerint maga mond el. Anyja papnő volt, apja ismeretlen, apai rokonai a hegyeket lakják; anyja titokban foganta és szülte őt, majd születése után sáskosárba helyezte, amelynek fedelét szurokkal zárta le, s kitette a folyóra (az Eufráteszra), de a kosár nem süllyedt el,

a folyó Akkihoz sodorta, a vízmerítőhöz; Akki kifogta a csecsemőt, felnevelte, kertésznek tette maga mellett. A kertészt Istár istennő megszerette, és a királyi hatalomba segítette. A mitikus jellegű legenda a „kitett királyi gyermek"-mítoszokban, s közvetlenül az ókori héber Mózes-legendában él tovább.

A sumer Gilgames-legendákat és néhány egyéb mítoszt az akkád költészet egy nagyszabású kompozícióba, a *Gilgames-eposz*ba foglalta. Az eposz első változata az i. e. XIX. sz. táján, második változata – és kanonikus formája – az i. e. második évezred végén, harmadik, jelentősebb eltéréseket mutató változata az i. e. első évezred elején készült. Legteljesebb formában tizenkét táblából állt. A *Gilgames-eposz* a mezopotámiai mitológia számos fontos történetének foglalata, tárháza. Így elsősorban Gilgames történetét tartalmazza: Uruk királya nagyszabású építkezésekre hajtja népét; az alattvalók az istenekhez fordulnak; az istenek, ill. akaratukból Aruru (a teremtő- és anyaistennő) Enkidut hozzák létre. Enkidu, megmérkőzésük után Gilgames barátja lesz, együtt indulnak Huwawa ellen, hogy cédrust hozzanak Urukba (l. *Gilgames és Huwawa*). Miután Enkidu meghal, Gilgamesben halálfélelem támad, s hosszú bolyongásra indul, hogy feleletet találjon az élet és halál kérdéseire. Beszél Szidurival, Uta-na'istimmel, Enkidu halotti árnyával; meggyőződik arról, hogy az ember sorsa a halál, de a dicsőség és hírnév, a földi tettek örökkévalóságot biztosítanak számára. A *Gilgames-eposz* magába foglalja Enkidu történetét is: Aruru a „hegyek között", az északi dombos sztyeppe-vidéken, vadembernek teremti Enkidut, alakja a bölényére emlékeztet. Gilgames egy szerelem-papnőt, Istár szent szajháját küldi hozzá; a hét nap, hét éjszaka tartó szeretkezés – az emberi élmény – Enkidut elidegeníti barmaitól, amelyek között korábban élt. Elindul Urukba. Civilizálódásának második állomása: tartózkodása a pásztoroknál; megismeri

a ruházatot, a kenyeret, a sört. Uruk kapujában küzdelemre hívja ki GILGAMEST, erejük egyenlőnek bizonyul, barátokká válnak. ENKIDU története éppúgy a nomádok asszimilálódásának mítosza, mint a sumer *Martu isten házassága*. A cédrushegyen ENKIDU megöli HUWAWÁT, és ezért bűnhődnie kell; megbetegszik, meghal. Holtában (ő maga? árnya? szelleme?) beszámol GILGAMESnek az alvilági életről. ENKIDU regénye a sumer alapszövegből (l. *Gilgames, Enkidu és az Alvilág*) csupán ezt tartotta meg. A *Gilgames-epos* XI. táblájának önálló epizódjában a hős UTÁ-NA'ISTIM (Megtalálta az Életet), későbbi formában ÚM-NAPISTI, ill. ÚM-NAPISTIRÚQU (az Élet Napja Távoli), a sumer ZI'USZUDRA mása, a vízözön életben maradt emberi szereplője. Története: a vízözön-mítosz; a *Gilgames-epos* itt az *Atrahaszísz-epos*t követi. Az isteneknek úgy tetszett, hogy vízözönt küldjenek a földre; ÉA elárulja a tervet kedvencének, a Suruppakban lakó UTÁ-NA'ISTIMnek (a nádkunyhó falának mondja el, s az adja tovább UTÁ-NA'ISTIMnek); ez bárkát épít, megtéveszti városának lakóit, azt mondván, kettős értelmű szavakkal, hogy a bőség özöne jön a földre; családját és az állatok mintapéldányait magával viszi a bárkába. A hét nap, hét éjszaka tartó vízözön során minden élőlény elpusztul, maguk az istenek is sírva menekülnek fel az égbe, egyre magasabbra. Amikor megszűnik az ár, UTÁ-NA'ISTIM galambot és hollót küld ki a bárkából, hogy lássa, száraz-e már a föld. Újabb hét nap múltán a bárka megfeneklik Niszir hegyén; kinyitják a felső ablakot, kiszállnak, áldozatot mutatnak be ENLILnek. A vízözön végén ENLIL örök életet ajándékoz UTÁ-NA'ISTIMnek, de az élők világán kívül, valószínűleg Tilmun szigetén. GILGAMES útja mindenesetre a napnyugati tengeren át vezet hozzá, ami ettől eltérő lokalizációra utal. Az eposzban UTÁ-NA'ISTIM a semmirekellő tétlenség szimbóluma, örök életét GILGAMES elutasítja.

A *Gilgames-epos*ban találjuk SZIDURI mítoszát is;

ő isteni korcsmárosnő a nyugati tenger, a halál tengere partján; GILGAMEShez intézett szavai az örök élet keresésének hiábavalóságát és az élet habzsoló élvezetét, a hedonizmust hirdetik. Szerepel a *Gilgames-eposz*-ban SAMAS mítosza is: a napisten mindennap végigjárja útját a föld fölött, és éjszaka a halál tengerén kel át. Urukot a halál tengerétől hétnapi sötét járóföld választja el. A határpont a Masú hegység; ennek őre a skorpió-emberpár; élő ember nem lépheti át a hágót. GILGAMES, aki kétharmadrészt isten, egyharmadrészt ember, lénye isteni (halhatatlan) részének köszönheti, hogy áthaladhat. A halál tengere maga is halált hozó; érintése, egy cseppje is öl. UR-SANÁBI, később SURSUNABU, a vízözön bárkájának egykori hajósa, a halál tengerén teljesít révészi szolgálatot, tehát kb. kharóni szerepet játszik.

Az eposz VI. táblája is epizód, bár döntő epizód, ISTÁR mítosza. A HUWAWA legyőzéséből megtérő GILGAMESbe beleszeret Uruk főistensége, ISTÁR istennő, és felajánlja neki szerelmét s a vele járó korlátlan bőséget (ISTÁR termékenységi aspektusa). GILGAMES elősorolja, hogyan pusztította el a telhetetlenül mohó istennő eddigi szeretőit: DUMUZI-TAMMUZT, ISULLÁNUt, a kertészt és a többit. ISTÁR bosszút forral. Az égbe megy, hogy apjától, ANUtól az égi bika megteremtését kérje. Az égi bika (sumerül: gud-anna, akkádul: búl samí) a mesebeli sárkányok típusához tartozó szörny: egyetlen lehelete 3600 embert öl meg, felfalja a város minden eleségét, dobbantása üreget szakít a földbe. GILGAMES és ENKIDU legyőzi az égi bikát, és kitépett heréjét ISTÁR képébe vágja: e durva gesztus az istennő pusztító erejét bélyegzi meg.

Mitikus halál-szimbólumok szerepelnek az eposzban: az álom (GILGAMES, ha hét napig nem alszik el, UTA-NA'ISTIM szigetén halhatatlanságot nyerhet, de nem állja meg a próbát); életszimbólumok: az élet vize (UTA-NA'ISTIM mosakodni küldi GILGAMEST, ő

meg is mossa ruháját a vízben, a ruha megújul, de a hős elmulasztja a fürdést); az élet füve (neve, a GILGAMES nevéből képzett szójátékkal, Megifjodik az Öreg Ember; GILGAMES a tenger mélyéről hozza ezt fel, és haza akarja vinni Urukba, de útközben egy kígyó lenyeli, és az valóban megifjodik tőle, levedli bőrét). A XI. táblának utolsó részében mesterien elhelyezett motívumok, mint újabb és újabb fordulatok, azt igazolják, hogy GILGAMES sorsa halandó sors. A *Gilgames-eposz* alvilágképzete a sumer epikáéval egyezik.

A rendszerezett akkád pantheon kiinduló pontja az i. e. második évezred elejének szinkretisztikus, sumer és akkád elemeket elegyítő istenképe. A kozmikus triász: ANU az ég, ENLIL a levegő, ÉA a föld és a földi vizek istene. SAMAS a napisten, aki egyre inkább az igazság istenévé válik; az i. e. harmadik–második évezred fordulóján – úgy látszik – átmenetileg a főisten szerepét tölti be. Isteni tulajdonságai, a KITTU (Jog) és MÍSARU (Igazság) önálló istenségként, ill. SAMAS hüposztasziszaként is szerepelnek. SZU'EN, későbbi, általánosan ismert formában SZÍN, a holdisten, változatlanul mítosz nélküli. Korábbi kultuszhelye, Ur mellett az i. e. első évezredben s különösen az i. e. VI. században a szíriai Harrán emelkedik jelentőségre; itt működő szentélye elegyíthette a mezopotámiai és szíriai holdkultusz vonásait. ISTÁR korábbi sokoldalúsága redukálódik; termékenység- és anyaistennő, valamint az esthajnalcsillag ura–úrnője marad. Helyi változatai közül az asszírok különös tiszteletben részesítették Ninua (Ninive) ISTÁRját, aki prominens katonaisten volt, és Arba'ilu (a mai Erbil város) ISTÁRját, akinek jósló képességet tulajdonítottak; a SAMAS-jósda mellett ISTÁR jósdája volt az állami kinyilatkoztatás kútfője. ADAD, másképp ADDU vagy HADAD a viharisten; attribútuma a villám; gyakran ábrázolják bika hátán. A női istenségek közül néhány elvont, tartalmatlan név, pl. ANU felesége és nőnemű párja, ANTU és SAMAS

felesége, AIA. Az anyaistennők közül többé-kevésbé önállónak maradt meg MAMI; új név közöttük ARURU.

ERESKIGAL isteni szerepe a sumer mitológiához képest nem változott. Az akkád mítoszokban mellékneve – vagy melléje rendelt önálló istenség – BELIT-SZERI (a Mező ti. az Alvilág Úrnője). BELIT-ILI, az Istenek Úrnője, ugyancsak az Alvilággal áll kapcsolatban. Az Alvilág főistene ERESKIGAL mellett ennek férje, NERGAL. A *Nergal és Ereskigal* c. mitológiai eposz NERGAL Alvilágra kerülésének mítoszát mondja el; az égi isten ERESKIGAL felelősségre vonására és megfenyítésére érkezett az Alvilágba – mert az istennő elmulasztotta a megjelenést az égi istenek lakomáján –, de a nagyjelenetben, amikor lesújtani készül, megszereti és elveszi feleségül. NERGAL követe és szolgája NAMTAR, a Végzet, NETI pedig az Alvilág kapuőre.

A termékenységistenek mítoszával foglalkozik az i. e. első évezredi akkád eposz, az *Istár alvilágjárása*, amely INNIN azonos tárgyú sumer mítoszát dolgozza fel, szabadon és sok helyen művészileg nemesebben.

ERRA (más olvasatok: Era, Irra) a dögvész, a pusztulás istene. Az *Erra-eposz* egy bonyolult mítoszt fűz a nevéhez, az i. e. első évezredi mitológiai költészet legjelentősebb, nagyszabású példáját, amely ugyanakkor a direkt politikai költészet egyik fontos emléke is. Az eposz ERRA tombolását, Babilón pusztulását írja le: az emberek elhanyagolták ERRA kultuszát, ezért a „hét isten" (akkádul: SZIBITTI) harcra tüzeli az istenséget. ERRA megszerzi MARDUK hatalmát: Babilón főistene, MARDUK bemocskolódott uralmi jelvényeinek megtisztítása végett időlegesen elhagyja a trónt, s távollétében ERRÁra bízza az uralkodást. A dögvészisten azonban megszegi ígéretét, polgárháborút kavar a városban, elpusztít mindent, de miután kitombolta magát, követe, ISUM isten meggyőzi őt vétkéről, s az istenek a város helyreállításához látnak. Az eposz Babilónnak valamelyik i. e. első évezredi elpusztításához, az asszír–babilóni

háborúkhoz kapcsolódhat; tendenciózussága, Babilónt fenyegető példálózása egészen nyilvánvaló.

Babilón főistene MARDUK. Eredeti sumer neve: AMAR-UTUK (UTU, a Napisten Borja). A pantheon élére akkor emelkedett, amikor az ún. III. Uri dinasztia utódállamai közül Babilónnak sikerült kiterjesztenie hatalmát Mezopotámia egészére (i. e. XVIII–XVII. sz.); ekkor elfoglalta ENLIL helyét, tisztségének neve ezért „enlilség" (akkádul: enlilútu). Később gyakran a BÉLU vagy BEL (Úr) jelző szerepelt neve mellett. Mítoszát az *Enúma elis* rögzíti. Ehhez kapcsolódik egy Babilón-ellenes asszír gúnyirat, amely kiforgatja MARDUK mítoszát: az istenek letartóztatják, megverik, istenítélet elé állítják MARDUKOT, kultuszát megszüntetik. Az *Erra-eposz* egy homályos célzása talán arra utal, hogy MARDUK is az Alvilágra megy, mint a termékenységistenek („arcát az ANUNNAKÚ istenek lakóhelye felé fordította, oda, ahová nem szoktak menni"). Az i. e. második–első évezred fordulóján MARDUK főistenségének teológiai koncepciója oda vezetett, hogy a többi istent MARDUK megnyilvánulási formájának minősítették (pl. SAMAS = MARDUK a Napkeltében), sőt MARDUK különböző testrészeivel azonosították.

Az istenek névtelen tömegét az akkád mitológia is két csoportra osztja: az ANUNNAKU istenek – számuk olykor 600-nak van megadva – inkább az alsó szférák isteneit jelentik; ők az Alvilág ítélkező tanácsa is; az IGIGÚ istenek – akiknek nevét a hetes számjegyből kialakult ékjel jelöli, vagyis eredetileg talán hét istent soroltak közéjük – inkább a magas szférák, az égbolt istenei. A sors istennője TASMETU, az Elrendelés.

NABÚ (Beszélő; Szóló) a pantheonban MARDUK fia, a sumer NISZABA szerepében az írástudás, a tudományok, a művészetek istene, a kinyilatkoztatás közvetítője. Az i. e. első évezredben a csillagok tudományának, az asztrológiának istenévé válik. E minőségében lassan MARDUKOT is kiszorítja a pantheon éléről; ha

nem is tételesen, de gyakorlatilag főistenként szerepel. Ez arra mutat, hogy a kezdetleges tudományos világkép, amely a csillagászatban tényleges eredményeket is felmutatott, sajátos formában ugyan, de a mitológiát is áthatotta.

A HETTITÁK

Ezt a mitológiát azért nevezzük hettitának, mert a kisázsiai népek mitológiájának minden emléke az egykori hettita főváros, Hattusas (ma a törökországi Boghazköy) levéltárából és könyvtárából került elő az i. e. második évezred derekáról és második feléből származó hettita nyelvű szövegekben; valójában azonban a mítoszok egy része eredetileg hurri (vagy 'hurrita) nyelvű volt, és a hettita változat csupán fordítás vagy átdolgozás. A mezopotámiai mitológiai hagyományokat a hurri nyelvű népelem közvetítette Kisázsia felé az i. e. második évezred első századaiban. A hurrik a Taurusztól a Zagroszig terjedő hegyes felvidéken különböző államalakulatok jórészt másodrangú alkotó elemei voltak, a hettiták viszont a Halüsz (ma: Kizil-Irmak) folyó vidékén jelentős önálló államot alapítottak; ez az állam kb. i. e. 1200-ig állt fenn; kezdetei az évezred elejéig nyúlnak vissza. I. e. 1400 után egy ideig Elő-Ázsia legnagyobb hódító birodalma volt, s ez alkalmat nyújtott arra, hogy részben átvegye más népek hagyományait, részben és főként, hogy a saját kultúráját mások felé közvetítse. Maga a hurri-hettita istenvilág és mitológia így eredendően szinkretisztikus. Minthogy azonban a klasszikus hettita mitológiai költészet igen gyakran dolgozott fel már „kész" (értsd, minthogy a mítosz sohasem *végleg* befejezett: már előzőleg is irodalmi formában megfogalmazott) mítoszokat, a cselekmény és a mozgalmas epika mögött egyre

inkább háttérbe szorult a filozófiai spekuláció, a vallásos képzet, a vallásosság. A mítosz az ókori keleten a hettita irodalmi életben tette meg a kezdő lépéseket ahhoz, hogy független irodalommá, költészetté váljék. Ezzel egyidejűleg kezdetét vette a „mythographia", „a mítoszok leírása". Egy-egy templom tudós főpapja a mitológiai táblán ugyanannak a mítosznak több változatát is közli. Ugyanaz a mitológiai cselekmény egyszer isteni síkon, máskor pedig csak emberszereplőkkel is megtalálható. A részletek kidolgozásában a költői igény a naturalista antropomorfizmust is lehetővé teszi. Mindezzel érthetővé válik, hogy a hettita mítoszok, közvetlenül és közvetve, témákat, motívumokat szolgáltathattak a velük akár csak távolról is érintkező más népek, pl. az ugaritiak és a görögök mitológiájához.

A világ keletkezésével foglalkozó mítoszok akkád forrásokból merítve önálló kozmogóniai költészetet teremtenek, a görög Hésziodosz előzményét és forrását. E mítoszokat KUMARBI neve alatt szokás összefoglalni.

Három istennemzedék váltotta fel egymást a világ őskorában. ALALU istent fia, ANU űzte el a trónról, és kergette a földre, kilencévi uralkodás után. Újabb kilenc év múlva KUMARBI lázad fel apja ellen, és leharapja az ég felé menekülő apjának hímtagját. ANU megjövendöli KUMARBInak, hogy az ő spermájától terhes lesz (a viharistennel, a Tigris folyammal és TASMISU sorsistennel), mire KUMARBI kiköpi apja hímtagját, így nem ő, hanem a földistennő szüli meg az említett isteneket. KUMARBI – hogy megelőzze saját letaszíttatását – valószínűleg lenyelte gyermekeit, kivéve a viharistent. A viharisten (legismertebb neve: TESUB) harcra indul apja ellen, s megkezdődik az istenek háborúja, görög szóval a theomakhia. KUMARBI, hogy fia, TESUB ellen védekezzék, a WASITTA nevű sziklával, ill. sziklaistennővel nemzi ULLIKUMMI nevű fiát, hogy az vezesse a harcot TESUB és az „ifjú (vagy: új) istenek" ellen. KUMARBI a földre, a földet tartó UPELLURI nevű óriás

(a hettita Atlasz) jobb vállára küldi Ullikummit, hogy ott láthatatlanul növekedjék. Enlil isten hatalmasra növeszti a kősziklát, Ullikummit, s az már tizenöt nap múlva kilátszik a tengerből; a napisten meglátja, és beszámol róla a viharistennek. Tesub meg akarja támadni, de ahogy megpillantja, megrémül; Istár el akarja csábítani, hogy megszelídítse, de Ullikummi még vak és süket. Végül az istenek a vihar, a villám fegyverével harcolnak Ullikummi ellen, aki mégis már-már győz. A harcból Upelluri mindössze annyit vett észre, hogy jobb válla kissé sajgott; az istenek Éa figyelmeztetése nyomán felfedezik, hogy Ullikummi az óriás vállán van, és azzal a kősarlóval, amely a hajdankorban az eget a földtől elválasztotta (ez a kisázsiai kozmogóniai elképzelés egyetlen forrásszerű említése), levágják onnan. Ullikummi elerőtlenedik (mint Antaiosz a görög mitológiában), és az ismét reá rontó istenek végleg győznek. Ezzel eldőlt a harc Kumarbi és Tesub között is; Kumarbi helyett Tesub szerezte meg a főisteni hatalmat. A hettita királyi pantheon főistene és a hatalom vallási kifejezője valóban Tesub. A mítosz színtere Kisázsia és Észak-Mezopotámia; a terület földrajzi képződményeinek eredetmagyarázó (aitiológiai) mítosza is benne foglaltatik e történetben. (Kumarbi nevéből ered a görög Kronosz istennév, mint ahogy kettejük mítoszai is számos rokon vonást mutatnak.)

A viharistent Illujanka (Sárkánykígyó) támadja meg. Tesub a veszedelemben az összes istenek segítségét kéri. Inara istennő egy ünnepet rendez, erre Illujankát is meghívja; a Sárkánykígyó és gyermekei a lakomán leisszák magukat, és egy halandó ember, Hupasija összekötözi, majd a viharisten megöli őket. Inara a szerelmével jutalmazza Hupasiját, de nem mondja meg neki, hogy mindent elveszíthet, ha kitekint a palota ablakán. Inara távollétében Hupasija megszegi a kimondatlan tilalmat, s meglátván földi

családját, szeretne visszatérni korábbi életébe; a haragra gerjedt istennő megoli. A mítosz másik változata szerint ILLUJANKA elrabolja a viharisten szívét és szemét; ez utóbbi egy Szegény nevű ember lányát veszi feleségul, fiút nemz vele, hogy az álljon bosszút. A fiú ILLUJANKA lányát veszi el, és apósától apja szerveit követeli vissza; s miután megkapta, a viharisten ismét harcolni kezdhet ellenfele, a Sárkány ellen. A harcban a fiú kegyelmet kér apjától, de a viharisten ILLUJANKÁval együtt őt, saját fiát is elpusztítja. A mítosz mindkét változatában tragikus sors jut az embernek: segíti az istenek onos érdekű kuzdelmét, o maga azonban reménytelenul elvesz. ILLUJANKA a gorog mitologia TUPHON alakjahoz kolcsonzott vonásokat. Ugyancsak sárkanykígyó-démon HEDAMMU is, aki a tengerben lakik, de falánksagával mar-már tonkreteszi az országot és a varosokat. A ninivei ISTÁR veget akar vetni szornyű garázdalkodasanak, szépen feloltözik, és zenélő szolgálói kíséretében kimegy a tengerpartra; midőn HEDAMMU felbukkan, meztelenul mutatkozik előtte, elcsábítja. HEDAMMU végleg megszelídül.

A viharisten fia, TELIPINU (vagy TELIPUNA) ősi kisázsiai vegetáció-isten, apjától orokolte természetének megnyilvánulási formáit is, a mennydörgést, villámot, esőt; ő irányítja a növények, az állatok és az ember szaporodását. Időszakonként eltúnik, ez minden élet megállását, az istenek és emberek éhezését, szomjazását jelenti. A mítosz ezt TELIPINU haragjaként magyarázza. Az istenek az eltunt TELIPINU keresesere indulnak, hogy megengeszteljék, és visszahozva ot, megszüntessék az inseget. A napisten sorban a sast és a viharistent kuldi ki TELIPINU keresésére, végul azonban HANNAHANNA, a hettita szuletés- és anyaistennő méhecskéje találja meg, mély álomba merulve a viharisten szent ligetében. Csípésekkel ébreszti fel; az istenek engesztelő szertartása mit sem használ, az emberek engesztelése azonban kielégíti TELIPINUt, és visszatér az országba.

gondoskodik a termékenységről. Egy másik mítoszban TELIPINU a tengeristen lányát kívánja meg, de az apa elválasztja tőle a lányt, mire TELIPINU bosszúból eltűnik; ez éhséget von maga után, kiszáradnak a vizek, beköszönt az aszály. A napisten, a viharisten, a szél együttesen sem tudják a vészt elhárítani, végül feltehetően a tengeristen nyugodott bele a nászba.

KUBABA vagy KUBABAT (a görögöknél KUBELE és KOMBABOSZ?) termékenységistennő meztelenül, derekán tőrrel, bika (?) hátán állva jelenik meg, kezében nyulat tart vagy pedig tükröt, esetleg gránátalmát. Termékenységistennő HEBAT is, a viharisten felesége; oroszlán hátán állva vagy királyi trónszéken mutatkozik; a sugárzó napot is megtestesíti. PIRWA az akkád és hettita ISTARhoz hasonló istenség, attribútum-állata a ló, tehát feltehetően lóisten vagy istennő. PISAISA hegyisten egy mítosz szerint megerőszakolja ISTAR istennőt, majd mítoszok elmesélésével engeszteli ki, ISTAR istennő hurri-hettita alakváltozata SAUSGA.

Kanaáni eredetű a hettita mitológiában az *Elkunirsa-mítosz* (más néven: *Asertu-mítosz*). ASERTU istennő – akinek neve ISTAR kanaáni–föníciai nevének változata –, ELKUNIRSA isten (ÉL Isten a Föld Teremtője) felesége szemet vetett a házukba került és ott szolgáló viharistenre, aki itt a szíriai HADAD. A viharisten ellenáll a heves csábításnak, mire ASERTU megfenyegeti; HADAD ekkor panaszt tesz ELKUNIRSAnál. ELKUNIRSA, úgy látszik, megengedné, hogy HADAD a feleségével háljon. Közben azonban ASERTU megrágalmazta HADADOT, hogy meg akarta őt erőszakolni. HADAD azt mondja ASERTUnak, hogy meghaltak a gyermekei; az istennő hétéves sírása ugyanannyi ínséges esztendőt okoz. ELKUNIRSA a bajért a viharistent teszi felelőssé; végül azonban a házaspár násza megszünteti az ínséget. A történet ugyanabból a forrásból merít, mint az ószövetségi JÓZSEF–POTIFÁRNÉ-elbeszélés.

Mitológiai jellegű mese a hettita hagyományból

Appu története. APPU gazdag ember, aki Lulluwa országban Sudul városban él, nem nélkülöz semmit, de nincsen gyermeke – mert ruhástul-csizmástul fekszik le hálni feleségével. A napisten azt tanácsolja neki, hogy lefekvése előtt jót igyék a borából, és úgy háljon az asszonnyal. Így APPUnak két fia születik, az első a Gonosz, a második az Igaz nevet kapja. Amikor a két fiú felnövekszik, Gonosz az atyai ház felosztását kívánja, mert az istenek szerint mindenkinek saját lakás jár. Az osztásnál azonban megrövidíti öccsét, mert a jó tehenet magának tartja meg, a hitványat adja Igaznak. De a napisten megáldja Igaz tehenét, az ellik. A töredék itt megszakad. Talán ennek folytatása a *Halász meséje.* A napisten a legelőn megpillant egy szép tehenet, ifjú alakjában megközelíti, s feltehetően ölelkezik vele, mert a tehén csakhamar egy ember alakú lényt ellik. Az anya fel akarja falni gyermekét, de a napisten megmenti, először magánál tartja az égben, majd egy szolgával kitéteti, és gondoskodik arról, hogy egy gyermektelen halász Urma városából megtalálja. A halász hazaviszi, és feleségével együtt úgy tesz, mintha a gyermek az övék lenne. A csecsemő nyomban szerencsét hoz rájuk: a szomszédok mind ajándékkal halmozzák el őket.

A hettita átdolgozásban új alakot ölt a *Gilgames-eposz*; ez a változat minden figyelmet a HUWAWA-jeleneteknek szentel, ezeket állítja a központba.

KANAÁN–FÖNÍCIA (UGARIT)

Elő-Ázsia nyugati pereme, a Földközi-tenger partvidékétől az Eufráteszig és a szíriai sztyeppéig, Amanus hegyétől Negev déli sivatagáig, földrajzilag is különböző kisebb területi egységekre tagolódik: nem kevésbé

eltérő e területek gazdasági élete, kultúrája. Földművelő, kézműipari és kereskedő városok, apró falvak, nomád állattenyésztők élnek egymás közelében. Az ókori kelet nagy nemzetközi érintkezéseinek erővonala e területen halad át. Egyiptom, Mezopotámia, Kisázsia, Ciprus (Küprosz), Kréta hatása mind rányomta a terület fejlődésére a maga bélyegét.

A különböző kisebb egységek kultúrája sem homogén. Az i. e. második évezred derekán itt ment végbe a világtörténelem egyik legnagyobb méretű és mindenesetre egyik legkorábbi nemzetközi szinkretizálódása a kultúra, vallás, mitológia terén; a helyi hagyományok (pl. a termékenység erőinek nem antropomorf – hanem pl. fák, kalász stb. kultuszában megnyilvánuló – tisztelete, kultusza) és a minden oldalról jövő hatás sajátos kevert műveltséget, ezen belül sajátos mitológiát hozott létre. Ezt, területi alapon, nevezhetnénk szíriainak is; helyesebb azonban, ha olyan elnevezést választunk, amely a kultúra írásos forrásainak eredetét veszi figyelembe, így leginkább kanaáni–föníciai kultúrának nevezhetjük. A mitológia legfontosabb forrásai az Ugarit városban (a mai Rász es-Samrában, Szíria tengerparti sávjában) talált és az i. e. második évezred derekáról származó, ék alakú jelekkel, de ábécével írt nyugati sémi (ún. ugariti) nyelvű irodalmi szövegek, amelyek a kor egész kanaáni mitológiáját képviselik, s így sok tekintetben azt a világot mutatják be, amellyel a Kanaán területére benyomuló héber törzsek még ugyanebben az évezredben érintkezésbe kerültek, s amelyhez bizonyos fokig asszimilálódtak. Az i. e. első évezred elejétől kezdődően föníciai nyelvű s a tengerpart nagy kereskedővárosaiban (Büblosz, majd Türosz stb.) létrejött források is rendelkezésünkre állnak, ezek részben közvetettek (királyfeliratok stb.), részben közvetlenek is. Ez utóbbiak azonban csupán a görög–római antikvitás Fönícia iránti élénk érdeklődésének köszönhetik fennmaradásukat. A divatossá vált föníciai történetek

az ország mítoszaival kezdődnek, így Szankhuniathónnak feltehetően az ezredforduló tájáról származó, de csak Philón Büblioszi későbbi görög átdolgozásában ránk maradt munkája is; Szankhuniathón–Philón mitológiája oly mértékben egyezik az ugariti irodalom mítoszaival, hogy a kettőt egy önálló és jól körülhatárolható kultúra emlékeinek minősíthetjük. Az ezekkel rokon szíriai hagyomány fontos megőrzője Lukianosznak *A szíriai istennőről* c. könyve.

A kanaáni–föníciai vallás centrális témája a termékenység, amelyet ezen a területen, a csatornázó öntözés zónáján kívül, az esővel kapcsolatba hozott istenek (l. Baál, Hadad) képviselnek. Női párjaik (Anat, Astart stb.) végül a „szíriai istennő", Atargatisz alakjában olvadnak össze. Feltételezhető, hogy az antropomorf istenképzet a nyugat-elő-ázsiai vallási szinkretizmus eredménye, és így végeredményben idegen hatásra vezethető vissza; ez magyarázná a nem antropomorf termékenységi szimbólumok úgyszólván szokatlan gazdagságát (a zöld fa kultusza; phalloszkultusz; bikakultusz), ami a mitológia rendszerébe is beépült.

Jelentős szerepe van az ég tiszteletének. Az ugariti pantheon főistene (l. Él) égisten, de pl. egy fontos felirat, az alalahi Idrimi sztéléje, a pantheon élére egyenesen az ég deifikációját, Samu istent állítja. Később, az i. e. első évezred közepe táján az asztrális szemlélet az egész föníciai–szíriai mitológiát áthatotta, s ez nemcsak az égitestek kultuszában jelentkezett, hanem abban is, hogy a hagyományos istenek ugyancsak asztrális alakot öltenek (Baál-Samém stb.).

Baál (Úr) eredetileg feltehetően tulajdonnév-pótló megjelölés, különösen a hatalmas és félelmetes viharisten jelölésére; klasszikus alakjában a kanaáni–föníciai mitológia központi istene, aki számos helyi változatban is létezett, pl. Baal-Szapan (a Szapán hegy – Mons Casius, Hazzi hegy - Ura; a hegyet az Ószövetség is

említi Szapón néven); Baál-Biqá, Baalbek névadója, (a Biqá – a Libanon és Antilibanon közti völgy – Ura); Baál-Hászór (Hászór Ura); Baál-Zebul vagy Baál-Zebub (a Vidék Ura; pejoratív ószövetségi említéséből keletkezett a Belzebub démonnév, amelyet a Legyek Uraként is értelmeztek) stb. Baal gyakoribb jelzői: Baal-Marqod (a Tánc Ura, Libanonban); Alijan vagy Alijan-Baál (a Hatalmas, az ugariti eposzokban), csetleg Alijan-qardim (a Vitézek Leghatalmasabbja); Rakab-arpat (a Felhőkön Lovagló, ez viharisten-voltára utal); Baal-Addir (az Erős Baál); Baál-Hammon (az Áldozati Füst Ura, Karthágó főistene); Baal-Qarnajim (a Két Szarv Ura, Észak-Afrikában; ott két hegycsúcsra vonatkozik – a Tuniszi-öbölnél –, de valószínűleg az ismert bikaszarv-oltárokkal is kapcsolatba hozható); Baál-Peor vagy görögösen Belphagor (a Peór hegy Ura, moábi istenség, Belfagor névadója). Lakóhelye a Szapán hegy (Rász es-Samrától ötven km-nyire északra); itt él palotájában, amelyet Kotar isten épít fel neki, s itt temeti el őt Anat istennő. A hegy a hellenisztikus korban Zeusz Kasziosz székhelye. Egyébként itt játszódik a hettita Kumarbi-mítoszok egyik jelenete (l. Ullikummi). Olykor maga a hegy is istenként jelenik meg, Szapán néven. Baal szimbóluma a bika és a bikaszarv; a mítoszban Baal úgy gondoskodik az ország termékenységének folyamatosságáról, hogy egy tehénnel bika alakú utódot nemz, aki őt helyettesítheti. A pantheonban Baál Dagan isten fiának számít. Felesége Anat. Baallal azonos lényegű isten Hadad (Adad, Addu, Haddu néven is); kettejük alakja tkp. egybemosódik. Baalt viharistenként, egyik kezében buzogánnyal, másikban villámmal szokták ábrázolni, kúp alakú sisakján bikaszarvval, felfegyverezve.

A *Baál-mítoszok* az ugariti szövegek között az egyik zárt ciklust alkotják; a szövegrészletek sorrendjét és a mítosz folyamatosságát eddig még nem sikerült

veglegesen helyreállítani, de feltételezheto, hogy eleve tobb változattal kell szamolnunk. (Itt a legvaloszinúbb rekonstrukciot kovetjuk, de csupan laza valtozatban.) BAÁL megfosztja ÉL istent a főhatalomtól; EL a boszszura JAMM istent, a Tengert nyeri meg. Elrendeli, hogy a kézművességek istene, KOTAR (vagy Kosar, Kusor, Ugyes; Khuszor a gorog forrasokban; gyakran jelzojével egyutt KOTAR-HASZISZ, Ugyes-Eszes, lakohelye leginkabb Kreta vagy az egyiptomi Memphisz, ami a foníciai kézmuvesség és iparmuvészeti stilus eredetére nézve is jelentos) epitse fel JAMM palotajat. ATTAR isten is palotát kívan maganak, de EL elutasítja, mert nótlensege miatt nincs joga hazra Az istenek tanacsa, ÉL vezetése alatt, elhatarozza, hogy BAÁLt kiszolgaltatja JAMM haragjanak, de BAÁL megtamadja JAMM koveteit, majd a KOTAR keszitette fegyverekkel harcra indul JAMM ellen; lenduletét ATTAR es ANAT hiaba probálja fékezni. Az utkozetben BAÁL csodas fegyverei kozul az elso, a Sujto, JAMM vallat talalja el, de hatastalan marad; a második, a Zuzó, ket szeme kozé ut, es ezzel JAMM le van győzve; BAAL megerósítette foisteni szerepét. A gyózelem adhatott alkalmat a soron kovetkező lakomára, amelyen az italt dal edesíti. es a mamoros BAÁL harom leanyahoz kozeledik. Leanyai, PIDRAJ (mellékneve BAT-AR, az Esofelho Leanya, az Esófelhohoz Tartozó), TALLIJA (mellékneve BAT-REB, az Esó Leanya, az Esőhoz Tartozó; noverével egyutt meteorológiai istenség) és ARSZIJ (Foldi, mellékneve szerint BAT-JAAB-DOR, a Téres Vidék Leanya), ha a mitosz utalásait helyesen értelmezzuk, BAAL „nedvét", az esót fogadják magukba (de vo. LOT lanyainak tortenetével a héber mitológiaban). ANAT istenno – ismeretlen okokból, talán harcias természetenek bizonyítasara – lemészárolja a palotaba zárt vendégeket. BAAL uzenetet intéz ANAThoz, ebben békére szolitja fel („ Szuntesd meg a háborút a foldon – uzd el a viszalyt az országban – hints békét a fold szívébe – novessz szerete-

tet a mezőkön...!"), és magához hívja. ANAT megfürdik, illatszerrel megkenekedik, és BAALhoz siet; valószínűleg ekkor zajlott le a földre békét hozó nászuk. Majd ANAT közbenjárására a BAAL haragjától rettegő ÉL engedélyt ad, hogy felépítsék Szapán hegyén BAAL házát. Ebben segítségére van ATIRAT istennő is. Végül KOTAR felépíti BAAL palotáját; először ablakot is akar vágni rá, de BAAL elutasítja, később azonban ő maga kéri, és amikor az ablak elkészül, oda áll ki, hogy diadalmas szavakkal nyilvánítsa ki hatalmát minden isten fölött. Ellenségei fölötti gúnyolódását MOT istenre (Halál) is kiterjeszti, majd követeket küld MÓThoz az Alvilágba. A követek MÓT meghívásával térnek vissza. BAAL hajlandónak mutatkozik, hogy az Alvilágba menjen, de előtte, önmaga helyettesítéséül, egy tehénnel „hetvenhétszer, nyolcvannyolcszor" hálva utódot nemz. Magával viszi a felhőt, szelet, esőt, szolgáit („7 szolgáját, 8 sertését"), lányait (azaz feleségeit, l. fentebb). Ezután ÉLnek hírül adják, hogy meghalt BAAL, elpusztult a föld ura. ÉL leszáll trónjáról, és gyászol; siratja az emberiséget; „Mi lesz DAGAN fiainak népével? Mi lesz az emberiséggel?" Maga is az Alvilágba akar leszállni BAAL után. ANAT mindenütt keresi BAAL tetemét; végül SAPS napistennő találja meg; ANAT a Szapán hegyen temeti el férjét, és halotti áldozatot mutat be érte. BAAL helyét ATTAR isten akarja elfoglalni, de ő – aki a csatornázás istenének tekinthető – kicsinek bizonyul BAAL, az esőisten trónján, így le kell mondania. ANAT felkeresi MÓTOT, és visszakövetelni tőle BAALt, mert „hiányzik az élet az embereknek, az élet a földi emberiségnek"; majd megöli az Alvilág istenét, így BAAL életre kelhet. ANAT darabokra vágja MOTOT, átfúrja, megperzseli, malomkövek között megőrli, és elszórja a mezőkön (a leírás nyilvánvalóvá teszi, hogy MÓT egy dema-típusú – megölt, feldarabolt, elvetett – termékenységisten). ÉL álmában mutatkozik meg az életre kelt BAAL: „tejszín(?) csöpög az égből, méz

folyik a folyóban". Az élő BAAL alaposan elveri ellenségeit, köztük valószínűleg mindenekelőtt ATTART. Hét hónap – vagy esetleg hét év – múlva MÓT is felgyógyul sebeiből; BAAL és MOT párviadalban mérkőzik meg, de SAPS intelmére, hogy ÉL megfoszthatja az uralomtól a harc miatt, MÓT abbahagyja a küzdelmet, így BAAL visszakerül a trónjára. – A fordulatos, bár nem minden részletében világos cselekményű mítosz a termékenység „drámája"; BAAL és MÓT egyaránt termékenységi aspektusukban jelennek meg, s ugyanez a szerep jut ATTARnak is. A mítosz egyik epizódja: a BAALt kereső ANAT azt a hírt hallja, hogy BAAL bivalyvadászaton van a Samak-tó (a mai Hule-tó, az antik Szemakhónitisz) mellett; odasiet, BAAL szívélyesen fogadja. A közelben a dombokon egy üsző ugrándozik. Később vagy ANAT, vagy esetleg a tehén egy fiút fogan és szül BAALtól. Egy másik epizód, az előbbi változata: ÉL megparancsolja JARIH holdisten és ATIRAT istennő szolgáinak, hogy szüljenek a sztyeppén két bivaly vagy tehén alakú lényt, akiknek neve Falánk és Nyelő legyen, hogy BAAL a vadászaton megkívánja őket. Az állatok letiporják BAALt, aki elterül a mocsárban, és testét láz pusztítja. Hét éven át marad ott, mert „teste úgy viseli testvére vérét, mint a ruhát", vagyis a testvérgyilkosság (MOT megölése?) miatt szenved. Végül valaki megtalálja, és vízzel életre kelti. Ez a mítosz is, mint MÓT történetének egyik változata, hétéves termékenységi ciklusra enged következtetni; a hét termékeny és hét meddő év az ószövetségi *József-történet*ben, a fáraó álmában bukkan majd fel. A kanaáni–szíriai terület éghajlatában nem annyira egyes évszakok terméketlenek, hanem inkább hosszabb, évekre terjedő periódusok; innen ered a mítosz motívuma. BAAL asztrális változata BAAL-SAMEM (az Ég Baálja, az Ég Ura); az i. e. első évezredben Fönícia városaiban tisztelték, de kultusza a föníciai telepesvárosokra is kiterjedt; nevét (BALSAMEM formában)

Plautus egyik komédiájában *(Poenulus)* pun nyelvű idézet is tartalmazza.

BAÁL mítoszai közül csak utalásokból ismert az őskhaosz vagy a tenger szörnyei ellen vívott harca; ennek részletes változatát a szöveg a JAMM elleni harcban mutatja be. BAÁL ellenségei között szerepel a TANNIN LÓTAN (Lótan Kígyó) vagy LÓTAN, a hétfejű tengeri kígyó, amely a héber mitológiában LIVJÁTÁN vagy LEVIATÁN néven jelenik meg. BAÁL a pusztító erejű víznek, a tengernek legyőzése, az eső- és termékenységisten diadala, a föld termékenységi periódusának ígérete. BAAL templomában az istenség szobrát magába záró cella fölött a tetőn egy nyílást hagytak, amelyen át az eső vagy a mágikus italáldozat a szoborra csorgott; ez magyarázza a mítoszban a Szapán hegyi palota ablakával kapcsolatos jeleneteket.

SAHAR (Hajnali Szürkület) és SALIM (Esti Szürkület) istenek – a megfelelő napszakok egyszerű deifikációi – születését a mítosz ÉL istennel hozza kapcsolatba. ÉL, akinek hímtagját a mítoszköltő gigantikus méretűnek rajzolja („kezе, mint a tenger, és keze, mint az áradás"), két nővel – istennőkkel? saját lányaival? halandó asszonyokkal? – hál együtt, akik nem tudnak betelni ÉL egetverő erejével, s így újabb isteneket szülnek, a Vetés Őreit. Ezek talán alvilági istenek.

A kanaáni pantheon feje ÉL vagy IL, akinek neve „isten"-t jelent. Feleségével, ATIRAT istennővel együtt ő az istenek szülője; a pantheon ugariti neve: DÓR ÉL, ÉL Családja (vagy talán Istencsalád?). ÉL rendelkezik a termékenység fölött, s minden tervhez az ő jóváhagyása kell (mint a királyé a centralizált ugariti államban). A király (milk) címet ő is viseli. A mítoszok azonban néha gúnyosan ábrázolják, mint akaratgyenge, befolyásolható öreget, akit pl. a BAÁL-mítoszban ATIRAT hízelgéssel, ANAT megfélemlítéssel vesz rá, hogy beleegyezzék tervébe. Ugyanakkor ÉL szelíd, jóságos, bölcs és türelmes; állandó tulajdonságai közé

tartozik a nevetés és az élénk érzelmek. (Az ószövetségi IZSÁK neve is talán ezzel függ össze; a JISZHAQ teljesebb alakja JISZHAQ-ÉL, „ÉL nevet" lehetett.) ÉL lakóhelye „a hegy, két folyó forrása, két mély víz partja", ami – lehántva a leírás mitológiai közhelyeit – valószínűleg a libanoni Afqá-forrás (ahonnan az Adóniszpatak is ered). ÉL nem közvetlenül uralkodik a világ fölött, az uralom három istenség között oszlik meg: BAÁL az ég és a föld ura, MÓT az Alvilágé és JAMM a tengeré (vö. ZEUSZ, HADÉSZ és POSZEIDÓN triászát).

ATIRAT istennő az ugariti mitológiában ÉL felesége. Mezopotámiában ASIRTU néven tisztelik; a héber próféták átkai ASÉRA, az istenként tisztelt zöldellő fa ellen ugyancsak őreá vonatkoznak, és mélyen gyökerező kultuszát, a kanaáni termékenységi rítusokat az Ószövetség korából is kimutathatóvá teszik. Teljesebb neve és jelzője: RUBAT ATIRAT JAM, a Tengeren Járó Úrnő, ami jellegzetes föníciai istenképzetet tükröz. Szolgája, QADES-WA-AMURRU (a Szent és a Nyugati, a Mezopotámiában MARTU néven tisztelt isten) ennek megfelelően a Tengeri Úrnő Halásza. A mítoszok szcszélyes, hisztérikus nőnek mutatják, aki gyakran elájul. Szamárháton utazik. Férjétől külön él, s ezzel kapcsolatban a mítosz ÉL istent tehetetlen vénembernek ábrázolja. A kanaáni eredetű hettita *Elkunirsa-mítosz* e helyzettel foglalkozik. A mítoszban találunk arra is utalást, hogy ATIRATnak BAÁL istennel van viszonya; ezt a helyzetet tükrözi az Ószövetség is, ott ugyanis ÉL – akiben a héber ÉL, ELÓHIM isten forrását kell látnunk – immár független ATIRATTÓL, és az utóbbi (ASÉRA) mindig BAAL mellett jelenik meg. (Vö. a jellegzetes prófétai legendát, amelyben a Karmel hegyén ÉLIJÁHU – ILLÉS – négyszázötven BAÁL-„próféta" és négyszáz ASÉRA-„próféta" győztes ellenfele.)

Eredetileg a leghatalmasabb nyugat-elő-ázsiai istennő ANAT (későbbi névformák; Attá, Att, At), akinek neve valószínűleg Gondoskodást jelent. Kultuszát

a hikszoszok Egyiptomba is elvitték; itt mítoszai mint szűzi istennőt ábrázolják, akit BAAL megerőszakolt, de ölének nyílását HORUSZ bezárta, és SZÉT nyitotta meg. Az ugariti mitológiában ő a szerelem és a háború istennője, Szűzi és Szülő (a rahm, anyaméh szóból, ami irgalmast is jelenthet). Isteni tulajdonsága pregnáns formában a *Baál-eposz*ban nyilvánul meg: lemészárolja BAAL vendégeit (harcias aspektus), majd kiöltözve, illatszerekkel kenekedve BAÁLhoz siet, ölelkezni. ANAT BAÁL felesége és testvére, ÉL leánya, és talán apjával is viszonya van. Heves természetű, gyors mozgású istennő; ábrázolásai négy szárnnyal ajándékozzák meg. A királyi hatalom védője: mellét egy reliefen két királyi alak szopja, s az istennő karjával öleli át vállukat. Attribútuma a tehénszarv, s a BAALlal kapcsolatos mítoszokban ő maga is megjelenik tehén alakjában (vö. HATHOR; HÉRA).

ATTART (Astart) halvány egyéniségű férfi párja ATTAR vagy ASTAR kanaáni férfi isten, az esthajnalcsillag hajnali alakja, aki – mint ez is mutatja – a komplex mezopotámiai ISTAR alakból önállósult. A BAÁL-mítoszok többször is megalázó kisebbrendűségében jelenítik meg, de „uralkodik a földön"; ő a mesterséges öntözés, a csatornázás istene, s ennek Szíria, de különösen Fönícia gazdasági életében valóban nem volt döntő jelentősége. Tisztelete az Izraellel délkeleten szomszédos Moábra is kiterjedt: ASTAR-KAMÓS alakjában a helyi istennel azonosították. Kultusza az emberáldozatot is magába foglalta. ATTAR felesége ATTART vagy ASTART, az elő-ázsiai termékenységistennő kanaáni változata. (Nevét az Ószövetség ASTÓRET formában torzítja, hogy a bóset, „szégyen" szóra hasonlítson.) Az ugariti mítoszokban és főként a kultuszban – ahol elterjedtsége és népszerűsége, annak megfelelően, amit héber forrásokból következtethetünk, minden más istennőt felülmúl, úgy hogy ő Az Istennő! – termékenység- és háborúisten, mint ISTAR. Egyiptomi források őt

nevezik „az ázsiaiak istennőjének". Egy egyiptomi forrás, az ún. *Astarte-papirusz* szerint a tengeristenhez (JAMM) adták feleségül. A képzőművészeti ábrázolásokban ő az Állatok Úrnője; fedetlen kebellel, lenge ruhában, kecskék és más állatok társaságában ábrázolják.

ATARGATISZ, a hellenisztikus korban Észak-Szíria főistene, ő a DEA SYRIA, a „szír istennő" Lukianosznál. ATTART és ANAT istennők arámi nevét viseli (Atar-Ata = Atargatisz, görögösítve), s kettejük egybeolvadásából keletkezett. Trónját oroszlánok őrzik, mint ISTÁRét; attribútuma a kalász és a városfal, a termékenység és a biztonságos jólét jelvényei. Askalon (Asqalon) városban DERKETO néven félig hal alakban tisztelték.

A szíriai és föníciai termékenységisten DAGAN, akinek eredeti szerepe valószínűleg az esővel áll kapcsolatban (Felhős Ég; Köd), s így másodlagosan a népi szómagyarázat a „gabona" szót kapcsolta alakjához. Ugaritban BAÁL apjaként tisztelték; templomuk közvetlenül egymás mellett állt. DAGÓN (a nálunk elterjedt alakban Dágon) néven a filiszteus városok főistene, harcias istenség, templomát Gháza és Asdód városokban említik (a *Sámson-történet*ben, Saul filiszteus háborúival kapcsolatban). ESMUN föníciai gyógyító-istenség mítosza az ADÓNISZ-mítosszal rokon: a szép külsejű ifjút ASZTRONOE istennő (ATTART-ASTART) szerelmével üldözi, de ő, mint phrügiai változata, ATTISZ, megférfiatlanítja magát; sebébe belehal, ám az istennő, akinek heve életadó, ismét életre kelti, s ettől kap nevet is (népi szómagyarázat a sémi és = tűz szóból). A sumer DUMUZI istennel rokon ADONISZ a Szíriában és Föníciában tisztelt meghaló isten görögösített neve (a sémi adón, ill. adóni = úr, ill. uram szóból). Kultuszát az i. e. VII. sz. után követhetjük nyomon. A vadászt – vagy más változat szerint, pásztort – APHRODITE (= ATTART vagy ASTART) megszerette, de férje, ARESZ vadkan alak-

jában féltékenységből megolte az ifjút az Afqa-forras mellett, a Libanonban (itt az i. sz. IV. századig állt Adónisz szentélye; Nagy Konstantin romboltatta le). Az ifjú vére az ott eredő patakot – régen Adónisz-pataknak hívták, mai neve Nahr Ibrahim, Ábrahám-folyó – torkolatáig vörösre festette; Aphrodite az Alvilágba ment le érte, de szerelmesét csak fél-féléves időszakokra kapta vissza Perszephonetól. A mítosz az Adónisz-patak jellegzetes tavaszi elszíneződésének eredetmagyarazatát is magába foglalja; ma is látható a voros víz, amelynek színe az olvadás által kioldott ásványi sóktól ered.

A kanaáni Alvilág istene Resef vagy Resef, neve (Láng) a tűzzel hozza osszefuggésbe; Nergal mezopotámiai istennel azonos. Kultusza Egyiptomban is elterjedt.

Nikkal istennó (neve a sumer Ningal, Nagy Úrnő névből, Nanna holdisten feleségének nevéből ered) nászának mítosza Ugaritban a házasságkötési szertartás mágikus erejű ráolvasása. Jarih (vagy Jerah), a nyugati sémi holdisten, az Ég Fénye megkéri Nikkal kezét apjától, Harhabtól, a Nyár Királyától, ezer siqlum (sekel, sékel; [8,14 g]) ezust, tízezer siqlum arany nászajándékért; az apa más istenek leányait ajánlja, de Jarih kitart szándéka mellett. Nikkalt mérlegen megmérik (feltehetően a nászajándék = vételár meghatározása végett), majd létrejon a házasság. Kótarat, a kézművesistennő (Kotar nevéből képzett nőnemű szó), a bábák és temetóasszonyok istensége (istenségei) segít a nasz gyumolcsének, egy meg nem nevezett fiúnak szuletésénél.

Turosz főistene Melkart vagy Melqart (a Város Királya); „gorog értelmezésben" (interpretatio graeca) Heraklesszel azonos. Eredetileg a fold istene lehetett, „városa" az Alvilág, amelynek kiralya; de – nyilván másodlagosan – meghaló termékenységisten is. Attribútuma az oroszlán és a sas vagy a kettős oszlop; szentélyeiben tűz jelképezte.

Moloch (helyesen – mint a latin nyelvű észak-afrikai feliratokból kitetszik – molchomor, pun nyelven milkomr, a. m. bárányáldozat), egy, a kanaáni-föníciai vallásban elterjedt áldozatfajta elnevezése. Így nevezték a gyermekáldozatot helyettesítő bárányáldozatot. Az elsőszülött feláldozását az ősi kanaáni vallás a nagy veszedelem idejére írta elő. Szankhuniathón szerint egy szerencsétlenség idején Kronosz maga is feláldozta elsőszülött fiát, Jeudot (aki Jú vagy Ir formában az ugariti szövegekben is kimutatható, és valószínűleg összefüggésben áll a héber Jahve istennel). Az Ószövetség a kanaáni vallással együtt ezt az áldozatot is elítéli; Jeruzsálem környéki színtere, a Hinnóm-völgy (héberül: Gé-Hinnóm; innen a magyar keresztény Gyehenna szó, ami poklot jelent) tisztátalannak számított. A gyermekáldozatot helyettesítő állatáldozat eredetmítosza az Ábrahám–Izsák-történetben maradt fenn. Moloch a közhasználatban a mindent elpusztító, falánk istenség vagy bálvány.

A legismertebb ugariti mítosz a *Danel–Aqhat-mítosz*. Danel (vagy Dani-il, Isten a Bírám; a név azonos a héber Daniel névvel, s maga az alak is sokban emlékeztet pl. a Zsuzsanna-történet Danielјére), egy város fejedelme, akinek nem született fia, áldozatot mutat be az isteneknek. Hét nap után Baál meghallgatja kérését, és Él termékenységgel áldja meg feleségét, aki fiút szül. A fiú neve Aqhat. Danel hét napon át áldoz hálából a Kótarat istennőknek, a szülés segítőinek. Danel bölcs és igazságos bíró, aki az özvegyek és árvák ügyében ítélkezik. Egy napon Kótar istent látja közeledni, kezében íjjal; feleségével, Dinitijával megvendégeli, és jutalmul megkapja a fegyvert; ő továbbajándékozza Aqhatnak, hogy a felserdült ifjú azzal vadásszon. Anat istennő meg akarja szerezni Aqhat fegyverét; az ifjú csak az íjkészítés kellékeit sorolja el neki (libanoni fa, bivaly- és vadkecske-inak, nád, kecskeszarv); az istennő azonban

ragaszkodik a fegyverhez, és cserébe halhatatlanságot ígér érte AQHATnak. AQHAT elutasítja, sőt csalással vádolja: ANAT nem adhat örök életet senkinek; sőt talán nem is tudna bánni a férfiak fegyverével. ANAT nevet, de elhatározza, hogy megbünteti a vakmerő ifjút. ÉL istentől kér tervéhez segítséget. Vadászatra csalja el AQHATot egy közeli városba, és ott lakoma közben szolgájával, a saskeselyűvé változtatott JATPANnal (Gyilkos) és sasok csapatával együtt az ebéd mellett ülő AQHAT fölé repül; JATPAN kétszer AQHAT fejére, háromszor füle mögé csíp, és így megöli. Később ANAT megbánja tettét; a gyilkosság miatt a földön terméketlenség, szárazság támad, kiég a gabona. Az ítélkezéssel foglalatoskodó DANELt gyászoló lánya, PUGAT (Leány) keresi fel, és sírva mondja el az aszályos ország helyzetét. DANEL esőért imádkozik, de BAAL „hét éven át", „nyolc éven át" nem jelenik meg: sem a harmat, sem az eső, sem az óceán dagálya, sem BAAL jótékony hangja (a viharfelhő mennydörgése). DANEL szamár nyergébe pattan, egy kalászt fog a kezébe, átöleli, megcsókolja és kéri őt, viruljon az országban (a mítosz itt a kalász alakú termékenység-szimbólum emlékét őrizte meg). Két ifjú jelenik meg, s elmondják AQHAT halálának történetét. DANEL, BAAL segítségével, az égen keringő saskeselyűk közül kiválasztja AQHAT gyilkosát; a sas lezuhan, és DANEL vele együtt keresi fia tetemét. Eleinte nem találja, még HARGABnál, a sasok apjánál sem, de a végén SZAMALnál, a sasok anyjánál megtalálja – annak gyomrában – a csontokat és a hájat. Eltemeti fia földi maradványait, és BAAL haragjával fenyegeti a sasokat, ha a sír fölé repülnének; majd hazatér, és hét éven át gyászol. PUGAT bosszúra készül; páncélt, kardot ölt, de női ruhát húz föléje, és útnak indul. Estére a nomádok sátraihoz ér; ezek hírül adják JATPANnak az érkezését. PUGAT valószínűleg JATPANt akarja felbérelni a gyilkos megkeresésére; nem tudja, hogy éppen ő az. De az ivászaton

a részeg JATPAN kifecsegi tettét; PUGAT fegyelmezi magát, és tovább itatja JATPANT; a mítosz itt megszakad. Valószínű, hogy PUGAT megölte JATPANT, és AQHAT valami módon életre kelt. Noha szereplői, cselekménye egészen eltérők, ez a mítosz ugyanazt a témát, a föld termékenységét dolgozza fel, mint a *Baál-eposz*.

Emberi sorsokkal foglalkozik a *Keret-legenda*. KERET (vagy Kuriti) királyt megfosztották családjától és házától; felesége, hét vagy nyolc fia betegségben, járványban halt meg, vagy a tenger és kard ölte meg őket. A gyászoló KERETnek az álmában megjelenő ÉL isten segítséget ígér; felszólítja, hogy induljon háborúba Udum királysága ellen, és midőn annak királya, PABIL váltságdíjat ígér, semmi mást ne fogadjon el, csak leányát, HURRIJÁT. KERET engedelmeskedik ÉLnek, és hazaviszi a leányt, aki olyan szép, mint ANAT és ATTART. HURRIJA áldást hoz a házába: hét év alatt hét fiút és hét leányt szül. KERET megadja a türoszi istennőnek, ATTARTnak a fogadalmi ajándékát, HURRIJA súlyának többszörösét aranyban és ezüstben. Kedvence a nyolcadik, legkisebb fiú, JASZIB (vagy Jaccib), akit ANAT és ATTART keble táplált. Később KERET súlyos beteg lesz, fia siratja, és nem érti, hogyan közelíthet a halál apjához, aki istennek számít. Közben a király betegsége alatt (már három hónapja, négy hónapja beteg) kimerül a magtárak készlete, ínség támad az országra, elfogy a gabona, a bor, az olaj. ÉL isten beavatkozik: megkérdezi az isteneket, ki tud segíteni KERET betegségén; a tagadó válaszok után ő maga akarja „kényszeríteni a betegség hatalmát, előzni a szenvedést". Megteremti SATAQATot (az Előző, ti. aki a betegséget előzi; egyfajta gyógyszer), s az lemossa KERET verítékét, étvágyat ébreszt testében, így leveri MOTOT, a Halált. A meggyógyult király feleségével bárányt tálaltat magának, és ismét elfoglalja a trónt. De JASZIBOT „belső hangja" apja ellen fordítja, és azt kívánja tőle, mondjon le a királyságáról az ő javára, mert „nem ítélted meg az

özvegy igazát, nem ítéltél az elnyomott lélek javára". KERET haragra lobban, és kéri HORON istent (az egyiptomi HORUSZ ugariti változatát), valamint ATTART istennőt, verjék szét fia fejét büntetésül. A szöveg itt megszakad. Az eposz a kanaáni területek tipikus problémáit, a szárazságot, a gyilkos járványokat, a királyi család válságait a félisteni hősök életének síkjára vetíti; cselekményének nem egy mozzanata az Ószövetségben is fellelhető (JÓB családjának elpusztulása és megújulása; Absalóm [Ábsolon] lázadása idős apja, Dávid ellen; Jótám uralkodása apja helyett Azarjá [Azária] betegsége idején stb.).

A kultúra eredetének föníciai mítoszát Philón Büblosz leírása őrizte meg. Eszerint kezdetben az emberek csak a föld terméséből éltek, majd később KOLPIA, a Szél és BAAU istennő fia, AIÓN megtanította őket a gyümölcsfák megszedésére. A következő nemzedékben kezdődött BAÁL-SAMÉM, az égisten tisztelete, hogy az aszályt elhárítsák az ország felől. Ezután találták fel PHÓSZ (Fény), PÜROSZ (Tűz) és PHLOX (Láng) (mindhárom görög szó) és kezdték alkalmazni a tüzet. HÜPSZURANIOSZ (=ÉL-ELJÓN, a Magasságos Él) nádból kunyhót készített; később TEKHNITÉSZ (Mester) feltalálta a téglát, és a téglaépítkezés módját megismertette az emberekkel. AMUNOSZ és MAGOSZ a falvak alapítását és a nyájak őrizetét tanították meg nekik; más istenek a vadászatot és halászatot; KHUSZOR (l. KÓTAR) feltalálta a vasat; ő volt az első, aki hajóval szállt tengerre, de már őelőtte is a vízre merészkedett, bár csak egy fatörzsön Uszoosz, HÜPSZURANIOSZ testvére. Ekkor találták fel az első ruhát is. A sót MISZOR kezdte használni; utódai közül került ki TAAUTOSZ, a betűk és az írás feltalálója, a szekér és fogat, a gyógyító növények és a varázsmondókák, ráolvasások felfedezője (MISZOR tkp. Egyiptom sémi neve; TAAUTOSZ az egyiptomi THOT – DZSEHUTI – isten; Szankhuniathón őreá vezeti vissza a könyvében foglaltakat). Az elbeszé-

lés, amelynek némelyik részlete a mezopotámiai Oannesz-mítoszra emlékeztet, egy-egy pontján az ugariti mitológia hagyományaival is egyeztethető, s ha megfogalmazása egészében véve a görög gondolkodás és társadalmi fejlődés hatását mutatja is, annyit mindenesetre tanúsíthat, hogy a kanaáni–föníciai mitológia az emberi régmúlt mélyére is vissza mert tekinteni, felmérendő a megtett fejlődést.

A HÉBEREK

A héberek népe, akik nevüket az Észak-Mezopotámiától Szírián és Kanaánon át Egyiptom határáig húzódó „termékeny félhold" nomád vagy kóbor népelemeitől, a letelepült hatalmasságok szolgálatába szegődő habiruktól (habiru a. m. vándorló vagy poros, de rabló is) kapták, voltaképpen csupán Kanaánban alakult ki, azon a területen, amelyet ők maguk Izrael országának neveztek (az i. e. X. sz. vége óta északi felét Izrael, déli felét Júda állama foglalta el), később pedig a rómaiak által adott – korábban csak földrajzi értelemben használt – megbélyegző elnevezés: Palesztina („filiszteus" ti. ország) jelölt. Csupán Kanaánban alakult ki, éspedig egymástól különböző elemekből: a kanaáni „őslakosság"-ból, akik városi civilizáció közepette éltek, a déli, sivatagi állattenyésztő nomádokból, akik a sivatagi hagyományokat hozták magukkal s az északmezopotámiai–szíriai eredetű, állattenyésztéssel vagy távolsági kereskedelemmel foglalkozó, de „habiru"-ként mindenre, többek között fegyveres szolgálatra, zsoldosságra is vállalkozó törzsekből. A héberek őstörténete elvész a későbbi tendenciózus legendák mögött; hiteles források csak az i. e. XII. sz. óta – s eleinte még akkor is csupán szórványosan – állnak

rendelkezésünkre. Kezdetben törzsi szervezetben és kultikus jellegű törzsszövetségben éltek, de a szomszédok támadásai s főként a filiszteus nagyhatalom elleni védekezés megteremtette a katonailag is szilárd államot, amelynek fénykora az i. e. X. századra, Dávid és Salamon uralkodására tehető. Ebben az időszakban Izrael lazán kialakult, a különböző eredetű elemek miatt ellentmondásos kultúrája számos idegen hatásnak van kitéve (ezek között a föníciai és egyiptomi a legjelentékenyebb), így alakul ki az izraeli szinkretizmus, amely a királyság kettészakadása után az ismert klasszikus héber kultúrává fejlődött. Az ország az ókori keleti nagyhatalmak: Mezopotámia, Egyiptom és (egy ideig) a hettiták érdekellentéteinek ütközőpontján fekszik, ezért a világpolitika néhány évszázad alatt felmorzsolta; i. e. 721-ben Izrael, i. e. 586-ban Júda elveszti önállóságát, s ezt maradéktalanul – bár az i. e. II. sz. után a nagy zsidó háborúig, i. sz. 69-ig formailag önálló volt – többé sosem nyerte vissza.

A héber mitológiai, vallási és történeti hagyományok foglalata az *Ószövetség* (vagy latinos nevén *Ótestamentum*), a zsidó vallás Szentírása és a keresztény Biblia első fele: az ókori héber költészet nagyszabású antológiája, amely a törvényhozás, az állami adminisztráció, a vallási írásbeliség emlékeit is magába foglalja; legkorábbi darabjai az i. e. XII. sz. vége táján, legkésőbbi könyvei pedig az i. e. II. században készültek, s i. sz. 100 körül zárták le a szövegszerkesztés és kanonizáció, mondhatjuk, félévezredes munkáját, amely a korábbi szövegeket oly módon szerkesztette át, hogy az a vallásos felfogásnak legalábbis ne mondjon ellent. A kánonból kimaradt, de ugyancsak olvasott, népszerű iratokat nevezzük apokrifnak; gyakran e szövegek is értékes mitológiai hagyományt őriztek meg.

A szó szoros értelmében vett mitológia a hébereknél – épp a későbbi tendenciózus átalakítások miatt – csupán töredékekben, utalásokban maradt fenn, és ma

már, noha előzményei, párhuzamai az ókori keleti világban igen jól ismertek, ennek ellenére sem rekonstruálható. Igazi mítosszal csupán a világ és az emberiség őstörténete kapcsán találkozunk, de ez legalább a mítosz lényeges vonásait viseli: világmagyarázat, spekuláció; persze – ezt szinte fölösleges kimondani – nem örökérvényű igazságok, hanem a többi mítosszal egyenrangú, azonos szintű és jellegű költészet. De a történeti hagyomány egy részét is átitatja a mitológiából ismert szemlélet: az istenség személyes megjelenése – vagy később a földre küldött követe, angyala – fordulatot okoz az eseményekben; a hősök csodás vonásokkal rendelkeznek, stb. Ezért az Ószövetségből ismert héber hagyományanyag egy része kétségtelenül a mitológia címszava alá tartozik.

Az Ószövetség istenképe, istenfogalma több fejlődési stádiumon ment keresztül. Legkorábbi genuin elemnek az ősök tiszteletét tarthatjuk; az Atyák Istene, akire a szövegek oly gyakran hivatkoznak, az őskultuszból von el egy konkréten sosem ábrázolt istenképzetet. Ez az istenképzet valószínűleg a kanaáni Él-kép hatása alatt öltötte az antropomorf isteni lény formáját. A leggyakrabban használt két héber istennév egyike, az Elohim, feltétlenül összefüggésben áll az Él istennévvel (Elóhim az Él, Isten szó archaikus többes számú alakja). A fontosabb és jellegzetesebb istennév, Jahve (a középkorban tévesen Jehova alakban olvasták) kimondási tilalom alá esik, és az Úr, Uram jelentésű Adón, Adonáj olvasandó helyette. Jahve eredetét tekintve déli, sivatagi istenség, aki a vulkanikus földisten (l. a Szináj-hegyi isteni megjelenést, azaz a földrengést, vulkáni kitörést) és a Felhő viharisten vonásait egyesíti magában (viharisten alakjához l. a negyvenéves sivatagi vándorlás idején felhő vagy „füst" formáját). (A Jahve nevet a magyar bibliafordítások az Úr, az Elóhim nevet az Isten szóval adják vissza.) Ahogyan a különböző eredetű etnikai, gazdasági ele-

mek a héberek népévé olvadtak össze, úgy szinkretizálódtak egy isten alakjában az eredetileg egymástól független istenképzetek is. Az istenek „azonosítása" az ősatyákkal a Kanaánban való letelepedést megelőző időszak törzsi őseivel foglalkozó történetek kedvelt témája. JÁKOB álma Bétél (Béthel) kövénél, azaz ÉL Isten Házában, egy kanaáni kultuszhelyen, amelyben JAHVE jelenik meg előtte, és „ÁBRAHÁM és IZSÁK", azaz az atyák isteneként nyilatkoztatja ki magát, jó példája a szinkretizálódást igazolni törekvő mítosznak: az Atyák Istene, a kanaáni ÉL és a sivatagi JAHVE olvad össze itt egy istenképzetté. Hasonló jelenet a mózesi csipkebokor látomása stb. Noha az istennevek használatában a korai szövegekben bizonyos törvényszerűség figyelhető meg – ez a törvényszerűség a héber forráskritika sarokköve –, és ez a különböző kulturálisvallási tradíciók bizonyos mértékű továbbélésére mutat, az kétségtelen, hogy az i. e. első évezred elején a héber vallásban laza egyistenhit (monolátria) alakult ki. A merev és következetes monoteizmus csupán az i. e. VIII. sz. közepétől fellépő próféták – a kor sokszor forradalmi publicistái – vallási programjában létezett, a tényleges vallásosság JAHVE különböző megjelenési formáit, sőt a helyi isteneket, a „BAAL"-okat is tisztelte, és ez ellen a végül elsőrendű politikai érdekből centralizált kultusz, a jeruzsálemi szentély papsága gyakorlatilag eredménytelenül harcolt.

Az Ószövetségből kihámozható JAHVE-mítoszok a következők: JAHVE harca az őskhaosz szörnyeivel, akiket a próféta-költő, Jesajá (Ézsaiás, Izaiás, i. e. VIII. sz. második fele) és a zsoltárok tengeri szörnyeknek ábrázolnak, de a kor ellenséges nagyhatalmait szimbolizálják velük; a szörnyek az ugariti mítoszokból ismert kanaáni mitológia szereplői; LIVJÁTÁN (magyaros olvasatban Leviatán), BEHEMÓT (a böhéma, barom többes száma, valószínűleg: víziló), RÁHÁB, TANNIN (kígyó alakú szörny); JAHVE harcban győzte le őket.

A világ teremtésének mítosza két változatban maradt fenn. Az első, a hat nap története (görög szóval ezért nevezzük hexaémeronnak) ELÓHIM művének mondja a világot. Az őskhaosz leírása: „Kezdetben alkotta meg ELÓHIM az egeket és a földet, a föld »rendezetlen« (hagyományos fordításban: puszta és kietlen) volt, és sötétség volt a mélység (vagy: tenger) fölött, és ELOHIM »szelleme« lebegett a vizek színén." Az „egek és föld", a „rendezetlen" (héberül: tóhu-va-bóhu), a „mélység" (héberül: tehóm), a „vizek": ugyanaz a khaotikus létező, amit a sumerek Ég-föld, az egyiptomiak Ősanyag vagy Ősvíz, a görögök Khaosz fogalma ír le: az osztatlan, rendezetlen világ. A mélység, tengeri mélység az *Enúma elis* TIÁMATja felé mutat vissza, ELÓHIM „szelleme" („lélek") pedig a kozmogóniai mítoszok eget-földet kettéválasztó levegőjére (ENLIL, SU stb.). Ezután következik, hat napon át egymás után, a fény, az égbolt, a tenger és a szárazföld, a növényzet, az égitestek, az alsóbbrendű és a magasabb rendű állatok és az ember megalkotása. Az emberiség megteremtésekor ELÓHIM előbb (talán, mint az akkád *Atrahaszisz-eposz*ban) az emberi nemet, s csak ezután a „férfit és nőt", tehát a nemeket alakítja ki.

Egy másik mítosz teremtő istene JAHVE, ő hozza létre, agyagból gyúrva, a még nem termő és esőtől sem öntözött föld művelésére az embert, akit a talaj nevéről nevez ÁDÁMnak, és akit négy folyó öntözte paradicsomba, az Éden kertjébe helyez, ott oldalbordájából még feleséget is formál neki, ÉVÁt. A négy édenkerti folyó, s maga az Éden név is Mezopotámiára utal, az emberi kultúra egykori bölcsőjére, de persze nem sumer–akkád mítosz átvétele, hanem a Mezopotámiáról spekuláló héber mítoszköltészet képzete. (A szemük előtt lebegő színtér, a folyók és csatornák öntözte, mesés termékenységű Mezopotámia a földrajzi világkép központjává változott.)

Az istenharc-mítoszok tükröződnek a bukott an-

gyalok vagy az istennel vetélkedő SÁTÁN (héberül: szatan: Vádló, Támadó) alakjában; ezek története viszonylag igen kései, s a legteljesebben a kánonból kirekesztett, ún. apokrif könyvek tartalmazzák, de annál nagyobb népszerűségnek örvendtek a kora középkori héber – arab irodalomban. Mindkettő, ha egymással nem azonosak is, isteni rangú hatalom, s ez egyfajta latens dualizmus (a világot irányító isteni erők polarizáltságából kiinduló szemlélet) jegye. Az angyal: isteni lény, aki az isteni akaratot a világhoz s különösen az emberekhez elviszi; a szó a görög angelosz (küldött; követ) átvétele, s ez viszont a héber mal'ák szó tükörfordítása. Az angyalok a héber mitológiai történetekben isteni rangot nyernek, mert megjelenésük isteni megjelenést helyettesít. Egyébként azonban, és a kései teológiákban különösen, inkább isteni hüposztaszisznak tekinthetők. Az isteni lények közé sorolhatók még ELÓHIM FIAI (a bukott angyalok a későbbi hagyományban), akiket rövid bibliai utalás említ, és földi nőkkel kötött házasságukról szól; a kifejezés igazi jelentése: Isteni Lények. Ez a töredék az eredeti politeista vallás és az ezzel szorosan összefüggő gazdagabb mitológia egykori meglétének legfontosabb bizonyítéka.

Az Édenkert (héberül Gan Éden) mítoszai közül a két fa története a legjellegzetesebb. A kígyó csábítására és JAHVE-ELÓHIM tilalma ellenére ÉVA szakít a tudás fáján termő almából, és ÁDÁMmal együtt megkóstolja; az élet fájához már nem férnek hozzá, mert az isten kikergeti őket a kertből, hogy munkával, „arcuk verejtékével" keressék meg kenyerüket, fájdalomban szüljenek utódot, és a porba térjenek vissza, ahonnan vétettek. Az emberiség halandó voltának, az istennel való szembeszegülésnek, a munka és a fájdalmak eredetének mítoszai ötvöződnek egybe e történetben. ÁDÁM és ÉVA elsőszülött és igazi fia KAIN; az emberiséget az ősibb ószövetségi genealógia őreá vezeti vissza. A jellegzetes kultúrhéroszok, az emberi civilizációt

kialakító mitikus hősök az ő ágából származnak. KAIN utódai közül való JÁBAL, a sátorlakók és barompásztorok őse; JUBAL, a zenészeké, a hárfán és sípon játszóké; TUBALKAIN, a réz- és vastárgyak kovácsolásának feltalálója. A mesterségek egy családhoz tartozása a kanaáni életmód jellegzetes terméke. A mítosz szerint az első várost is KAIN építette.

A héber mitológia, történeti okokból, az i. e. X. sz. táján a déli eredetű törzsek ellen fordult, és ekkor ezek hagyományait is megbélyegezték. Ekkor jött létre ÁBEL alakja. ÁBEL, a juhpásztor itt a földművelő KAINnal áll szemben, s kettejük vetélkedése – kinek áldozatát fogadja el az isten? – a testvérgyilkossággal, majd KAIN elűzésével és megbélyegzésével végződik; e másodlagos mítosz a komplex életmódot folytató kaini törzseket a juhtenyésztő héberek ősi ellenségének igyekszik feltüntetni. Az emberiség leszármazásának megszakítatlanságát a mítosz ugyanekkor ÁDÁM és ÉVA harmadik gyermekének, SETnek (Séth), a beiktatásával biztosította. SET jellegtelen, színtelen, mítosztalan pótalak; a későbbi hagyomány a kaini nemzetségtáblázatot őhozzá kapcsolja.

Az ősatyák tíz nemzedéke: ÁDÁM, SET, ENOS, KENÁN, MAHALÁEL (Mahaláel), JÁRED, HENOCH (Énokh) – akiről az a mítosz maradt fenn, hogy életében eltűnt, mert ELOHIM magához emelte (alakja, életének 365 éve alapján, a naptárszámítással és napkultusszal is kapcsolatba hozható) –, METUSELAH (Matuzsálem, a leghosszabb életű, kilencszázhatvankilenc évvel), LÁMEK és NÓAH (Noé). Ez utóbbi a héber vízözön-mítosz hőse; az emberiség megbüntetésének története a mezopotámiai vízözön-hagyományokat követi. ELÓHIM elárulja NOEnak a tervét, hogy vízözönt akar bocsátani az emberiségre, és utasítja: készítsen bárkát, amelyben majd ő és családja, valamint az állatfajok fennmaradását biztosító példányok megmenekülnek. A negyven napon át tartó esőzés és ár (egy változat az

időtartamot száznyolcvan napban adja meg) minden élőlényt elpusztít. Noe bárkája az Ararát hegyén feneklik meg: a hegy neve az Észak-Mezopotámiával szomszédos ókori keleti állam, Urartu (a mai Örmény-fennsík) nevét őrzi. Az emberiség Noe családjából származik, három fia: Sem, Hám és Jáfet az emberiség három nagy etnikai-földrajzi csoportját, vagy ahogy ma mondanánk, nyelvcsaládját jelképezi, a sémi, a hámi és az ún. indoeurópai nyelvcsalád akkor ismert tagjait. Az egyes népek osztályozásában kisebb hibák és tévedések mutatkoznak, ami arra mutat, hogy nem annyira a csak homályosan ismert nyelvrokonság, hanem a földrajzi-történelmi összefüggések voltak a döntő tényezők. Noe a szőlőművelés feltalálója, kultúrhérosza is; lerészegedésének története e fontos szíriai-kanaáni növényi kultúra eredetmítoszát őrizte meg.

Noe nemzetségtáblázata őrizte meg Nimrod nevét. Nimród, a nagy vadász, aki „Sineár földjén", azaz Sumerben és Asszíriában számos várost alapított, egy asszír király, az i. e. XIII. századi I. Tukulti-Ninurta tetteinek emlékét és a nevében foglalt Ninurta isten nevét őrzi, s a magyar őstörténeti hagyományba Menrót vagy Nimrod néven a világtörténeti távlatokat képzelő krónikások buzgalmából, a Bibliából került át.

Ugyancsak mezopotámiai vonatkozású a nyelvek eredetének mítosza, amely Bábel tornyához kapcsolódik: Sineár földjén az ég felé törő torony építőit azzal bünteti Jahve, aki a tornyot kihívásnak veszi, hogy összezavarja nyelvüket. A mítosz lényegében a Noe-fiak nemzetségtáblázatával párhuzamos, bár eltérő tartalmú magyarázat; nem Mezopotámiából ered, hanem a hébereknél alakult ki, de központi motívuma, a jellegzetes toronytemplom, az akkádul zikkurratnak, magasnak nevezett építmény, mezopotámiai vizuális élményekre utal. A Bábel tornya történet, amely nemcsak a nyelveket, de az egész emberiséget különböző csoportokra tagolja, az emberiség egészével foglal-

kozó héber mítoszok lezárása. Az Ószövetségbe foglalt hagyományok ezt követően csak az ősatyák történetét tartják számon.

A héberek és a rokon népek ősatyja TERAH (Tháré). A mítosz szerint Ur-Kaszdimban, „a káldeai Ur" városában (a hagyományos azonosítás szerint Dél-Mezopotámia Ur nevű városa) élt, valószínűbb azonban, hogy az Ur helynév maga és TERAH családjának minden személyneve, ÁBRÁM-ÁBRAHÁMét kivéve, Észak-Mezopotámia, közelebbről a Habur és Balih folyók vidékének helyneveivel azonos, a mítosz tehát eredetmeghatározó hagyományos helynevekből személyneveket kreált. TERAH fiai: ÁBRÁM, NÁHOR (Nákhór), HÁRÁN; HÁRÁN hamar meghalt; fia, LÓT egy ideig ÁBRÁM-ÁBRAHÁM társa volt; leányát, MILKÁT NÁHOR vette feleségül. TERAH és családja később Kanaán felé vándorolt: a karavánok útvonalán Hárán városáig jutottak. Innen ÁBRÁM továbbment Kanaán felé. Kanaánban új nevet kapott JAHVETÓL: ÁBRAHÁM, Sokaság Atyja lett. Felesége, SZÁRAJ, akit új nevén SÁRÁnak hívtak, hosszú ideig meddő volt. ÁBRAHÁM első fiát ágyasa, HÁGÁR szülte, s a neve IZMÁEL (Ismáel) lett, de amikor megszületett SÁRA gyermeke, IZSÁK is, ÁBRAHÁM HÁGÁRt és IZMÁELt kikergette a pusztába; IZMÁEL a sivatagi nép, az izmaeliták őse, névadó hőse (történeti értelemben a nép eredetének perszonifikációja). ÁBRAHÁM „habiru"-ként a kanaáni, egyiptomi és filiszteus hatalmasságok szolgálatában állt; egy ütközetben KEDORLAOMER és a vele szövetséges keleti királyok ellen harcolt; az erre vonatkozó hagyományok történeti magja egyelőre nem tisztázható pontosan, a nevek azonban az i. e. XIV. sz. táján használatos egyéb elő-ázsiai nevekre emlékeztetnek, s feltételezhető, hogy az ÁBRAHÁM-történetek ekkor, az i. e. XIV–XIII. sz. táján játszódó eseményeket nagyítanak mitikus őstörténetté. ÁBRAHÁM fiának születését három angyal jövendöli meg. Az angyalokat Szodoma lakói megtá-

madják (a történet a férfiak homoszexuális kapcsolatát bélyegzi meg), ezért JAHVE a város elpusztítását határozza el. Szodoma, amely valószínűleg a Holt-tenger délnyugati partján feküdt, és i. e. 1200 táján, vulkanikus jelenségek következtében süllyedt a víz szintje alá, valamint a mítosz nélkül említett Gomora kén- és tűzesőben pusztult el; egyedül LÓT menekült meg feleségével és lányaival. Felesége a tilalom ellenére visszanézett a pusztuló városra, ezért sóbálvánnyá merevedett (a mítosz valószínűleg egy ritka sziklaképződmény aitiologikus mítosza, eredetmagyarázata); a hegyvidék barlangjaiba húzódó LÓTOT lányai leitatták, és ő részegen nemzette a későbbi Izraellel délkeleten-délen szomszédos Moáb és Ammon névadó őseit; e mítosz az ország ellenségeit akarja bűnben fogantként megbélyegezni. (De lásd még *Baál-mítoszok*.)

IZSÁK, ÁBRAHÁM fia az emberáldozat megszűntét magyarázó héber mítosz hőse. Apja Mórija hegyén ELOHIM parancsára már-már feláldozta, amikor egy angyal megállította kést tartó kezét, és fia helyett egy kosra mutatott: az legyen a helyettesítő áldozat. ÁBRAHÁM a Kanaánban lakó hettitáktól vásárolt birtokot magának, hogy feleségét, SÁRÁT itt temesse el, a Makpéla barlangban. IZSÁKnak LÁBÁN testvérét, BETUEL (Bethuél) lányát, NÁHÓR leszármazottját kéreti meg ÁBRAHÁM feleségül. REBEKA két fiút szül; ezek már anyjuk méhében tusakodnak egymással, végül elsőnek ÉZSAU születik meg, másodiknak JÁKÓB (Jákob). ÉZSAU, a vadász, eladja JÁKÓBnak, a földművelőnek és juhtenyésztőnek elsőszülött jogait, hogy öccse megvendégelje egy tál lencsével. JÁKÓB, hogy az így megnyert elsőszülöttséget realizálja, kecskebőrbe öltözik, és szelíd juh húsával vendégeli meg IZSÁKOT, így ő kapja meg az atyai áldást, de nyomban menekülnie kellett ÉZSAU haragja elől. ÉZSAU az ugyancsak Izraellel szomszédos és ellenséges ország, Edom ősatyja volt. JÁKÓB ugyancsak Mezopotámiában, NÁHÓR

családjából nősül, unokahúgát, LÁBÁN leányát, RÁHELT akarja feleségül venni, de helyette először annak nővérét, LEÁt kapja meg, s csak ismételt hétévi szolgálat után a kisebbik leányt. LÁBÁN pásztoraként maga is meggazdagodik, s végül elhatározza, hogy visszatér Kanaánba. Megszökik LÁBÁNtól; RÁHEL még az atyai bálványszobrokat, a mágikus erejű teráfokat is magával viszi. LÁBÁN üldözésétől megmenekülnek, de JÁKOB a teráfokat elpusztítja. – JÁKOB Kanaán területén többször is érintkezésbe kerül az istennel; a bétéli kinyilatkoztatás ÉL és az Atyák Istene, valamint JAHVE szinkretizmusának mítosza; az égig érő létra motívuma ebben a látomásban szerepel. Egy másik látomásban új nevet kap: IZRAEL lesz; ekkor egész éjszaka birkózik az angyallal – vagy magával ÉL istennel. – LEA és RÁHEL, valamint két szolgálójuk összesen tizenkét fiút szül JÁKÓBnak. LEA fiai: REUBEN (Rúben), SIMEON (Simon), LEVI, JÚDA, ISSZAKÁR (Issakhár), ZEBULÓN; LEA szolgálójának (ZILPA) fiai: GÁD és ÁSER; RÁHEL fiai: JÓZSEF és BENJÁMIN; RÁHEL szolgálójának (BILHA) fiai: DÁN és NAFTALI. – Az elsőszülöttség jogát REUBEN azért veszítette el, mert apja egyik feleségével hált; SIMEON és LÉVI, mert bosszúból húguk (DINA) elrablása és feleségül vétele miatt meggyilkolták Sikem királyának fiát és a város férfilakosságát. JÁKÓB kedvenc fia JÓZSEF; testvérei azonban gyűlölik, és gőgös álmai miatt (egyik álmában mint kévék, másik álmában mint csillagok hajoltak meg előtte testvérei), de apjuk szeretetére is féltékenyen, el akarják veszejteni. A mezőn egy kútba dobják, tarka köntösét juh vérébe mártják, és apjuknak azt mondják, hogy oroszlán tépte szét JÓZSEFet. A kútból JÓZSEFet kalmárok húzzák ki, és eladják Egyiptomban. POTIFÁR házába kerül, és csakhamar elnyeri úra bizalmát; POTIFÁR felesége megkívánja, és amikor elutasításban részesül, álnok váddal kéri férjétől JÓZSEF megbüntetését, mondván, hogy a szolga erőszakkal akarta megkap-

ni őt; a történet egy ősi kanaani mítosz egyik változata, a hettita *Elkunirsa-mitosz* és a PHAIDRA-téma számos görög változata is ezt dolgozza fel, közös forrásból merítve, de megtalálható az egyik egyiptomi mesében *(A két fivér)* is. JÓZSEF tömlöcbe kerül, sikeres álomfejtései miatt a fáraó magához rendeli, és vele értelmezteti a hét kövér és sovány tehénről, valamint a hét kövér és sovány kalászról szóló álmát. JOZSEF ezt a bőség és ínség hét-hét esztendejére vonatkoztatja; a történet itt ugyancsak a kanaáni mítosz világával (l. *Baál-mítoszok*) érintkezik. A sikeres álomfejtő magas állami méltóságba kerül, megszervezi Egyiptom gabonagazdálkodását, és amikor elkövetkezik az ínség hét éve, a gabonavásárlás céljából Egyiptomba érkező testvéreit, valamint agg apjukat, JÁKOBOT is Egyiptomba hívja. JÓZSEF tehát a héberek egyiptomi tartózkodásával összefüggő mítoszok központi hőse. Nevét a törzsek között azonban nem ő, hanem két fia, EFRAIM és MANASSE tartotta fenn.

A mitikus elemekkel színezett történeti legendák következő csoportja a JÁKOB-utódok Egyiptomból való megszabadulásának történetével foglalkozik. A kivonulás vezére MÓZES (Móse), LEVI leszármazottja, aki a héberek gyermekeit megölni akaró fáraó pusztító rendelkezése elől úgy menekül, hogy anyja gyékénykosarában a Nílus vizére teszi ki, s ott a fáraó lánya találja meg; ő is neveli fel. A történet alapvonása az akkád *Sarrukín születési legendájával* áll összefüggésben. MÓZES, mint a fáraó tisztségviselője, a héberek mellé áll, s egy gyilkossága miatt menekulni kénytelen. Midján (Midián) földjén tartózkodik, JITRO (Jetró) házában; feleségül veszi JITRO lányát, CIPPORÁT; gyermekük GERSOM (Gerzson). Midján földjén jelenik meg előtte JAHVE az égő csipkebokor látomásában. Az ekkor kapott parancsnak engedelmeskedve visszamegy Egyiptomba, hogy népét kivezesse a „szolgaság házából". Segítője ÁRON, aki – mint MÓZES is – JOKE-

BED gyermeke. Az Egyiptomból való megszabadulás történeti emlékéhez vagy inkább történeti legendájához különböző mítoszok, mágikus-csodás képzetek kapcsolódnak, pl. az ún. egyiptomi tíz csapás eseményei, amelyek során az országot súlyos természeti csapások érik (a folyók vize vérré válik, mint a sumer *Innin és Sukalletuda* c. mítoszban; az országot békák, sáskák lepik el stb.), végül, mint a legsúlyosabb fenyegető büntetés, meghal minden elsőszülött fiú. A későbbi vallási spekuláció Egyiptomra akarta visszavezetni a különböző, feledésbe merült szokásokat, vagy ezzel akart tekintélyt biztosítani egy-egy szokásnak, így az elbeszélés a legkülönfélébb eredetű, tendenciájú, történeti és ál-történeti, mitológiai és legendás elemek kibogozhatatlan keveréke.

A kivonulást a Vörös-tengeren való átkelés követi; a víz JAHVE isteni beavatkozására kettéválik a menekülők előtt, és összezárul az üldöző lovasok fölött, elpusztítva a fáraó seregét. JAHVE felhőben vagy tűzoszlopban halad előttük; ez a motívum az istenképzet ősi formáját őrizte meg. A sivatagi vándorlás történeteiben valószínűleg olyan népi elemek hagyományai maradtak fenn, akiknek tulajdonképpen Egyiptomhoz semmi közük sem volt, hanem Dél-Arábia felől nyomultak be Kanaánba, és olvadtak be a kialakuló héberekbe; a két esemény legendáinak folyamatossága kései őstörténeti konstrukció. Szináj (Hóreb) hegye, a JAHVEvel kötött „szövetség" színtere, az istenség vulkanikus aspektusát mutatja be; a hely nem a ma róla elnevezett félszigeten, hanem ettől keletre, Dél-Arábia vulkanikus északnyugati részén keresendő. A manna, a vízfakasztás a sziklából stb. története jellegzetes sivatagi eredetmagyarázó mítosz. A későbbi tendenciózus átalakítások és a legendák másodlagos historizálása úgyszólván felismerhetetlenné tették e hagyományok valódi történeti magját, és a leírt történeteket szinte egyértelműen a mítoszok világába utalják.

Kanaán meghódításának története és JÓSUA (Józsua, Józsué) szerepe a MÓZES-történetek árnyképe. Jerikó elfoglalása egy évszázadokkal korábbi esemény legendás magyarázata; a kanaáni város lerombolt falaihoz fűzték a héberek az isteni beavatkozás legendáját: a város falai a héber sereg előtt a kürtök szavára omlottak le.

Az ún. bírák korához (i. e. XII–XI. sz.) fűződő történeti hagyományok még számos mitikus elemet tartalmaznak. DEBÓRA a „tengeri népek" támadása, a SZISZRÁ (Sisera) serege ellen védekező népfelkelés vezére, akinek harcát az egekből a csillagok segítették; az elbeszélés a hiteles történeti tudósításokat mitikus képzetekkel ékesíti. SÁMSON, a korai történelem legendás hőse inkább epikus, mint mitikus alak. Ereje emberfeletti. A filiszteusok elleni korai háborúk hőse; filiszteus nőt vesz feleségül, a lakodalmán feladott rejtvényeket felesége elárulja a filiszteusoknak, az elveszett fogadás tétjét SÁMSON harminc megölt filiszteus zsákmányából adja meg, ezt követően is számos összetűzése van a filiszteusokkal. Vesztét az okozza, hogy egy újabb filiszteus nő, DELILA kiszedi belőle erejének titkát, és haját levágva könnyedén foglyul ejthetik; malomkő mellett dolgoztatják, de SÁMSON, akinek újra kinövő haja erejét is visszaadja, az ünneplő főemberekre dönti DÁGON isten templomát; maga is az oszlopok alatt vész.

A bírák kora után tisztán mítosz jellegű vagy döntően mitikus vonásokból álló elbeszélést nem találunk, bár a történeti jellegű hagyományokat itt-ott ezután is színezi csoda, emberfölötti, legendás elem. Ez azonban önmagában nem ok arra, hogy a hagyományokat egészében mítosznak minősítsük.

Irán területén az ókori kelet többi kultúrájához képest meglehetősen későn alakult ki a politikai és kulturális egység. Az i. e. harmadik évezred utolsó harmadában az ország délnyugati részén, a Mezopotámiához tartozó alluviális, áradmányos síkságon Elam állama a sumer-akkád kultúra döntő hatásai mellett is önálló műveltséget teremtett, amely az i. e. VII. századig maradt fenn. Mitológiáját nem ismerjük, de feltételezzük, hogy volt: isteneinek jelzői, ábrázolásai rokonságot mutatnak a mezopotámiai mitológiával. PINENKIR v. KIRIRISA néven anya- és termékenységistennőt, HUMBAN néven férfi istent tisztelnek. KIRIRISA és HUMBAN fia HUTRAN. E három istenség alakja köré az INNIN-DUMUZI mítoszokkal rokon termékenységi mitológia fonódhatott. A napisten neve NAHHUNTE, a holdistené NAPIR; a napisten „az árvák gondviselője", azaz igazságisten s így a MITHRA-mitológia legkorábbi kifejeződése. Az Alvilág istenségei: ISNIKARAB (Meghallgatta a Könyörgést) és LAGAMAR (Nem Könyörül [?], mindkét név akkád nyelvű) istennők; ők fogadják a halottat, s lelkét, tetteit megmérik. De az Alvilág legfőbb királya INSUSINAK isten, aki a mezopotámiai NERGAL vonásait viseli magán. Az isteneket sugárzó fénykorona, aura veszi körül, elami nyelven a kidenn.

Az i. e. második évezredben Irán lakosságából már kiválasztható az indoeurópai (árija, árja) elem; mitológiájukból csupán az ismert, hogy istenneveik Indiában, a *Védák* mitológiájában is szerepelnek: MITRA (MITHRA), VARUNA, INDRA.

Irán klasszikus mitológiája az egész országot egyesítő és hatalmas birodalmat alapító Akhaimenida-dinasztia alatt formálódik ki. Alapítója Zarathustra (görögös névformával Zoroaszter), aki az i. e. VII–VI. század fordulóján egy új vallási rendszert dolgozott ki,

amit aztán az Akhaimenida-királyok államvallássá tettek. Zarathustra vallásának szent könyve az *Aveszta*, amely a részben magától Zarathustrától származó szent szövegek későbbi lejegyzéseiből és kivonataiból áll. Részei: 1. *Jaszna* (Kultusz), liturgikus szövegek gyűjteménye. Ennek legősibb fejezeteit el szokás különíteni 2. *Gátha* (Ének) néven, ezek vallási tárgyú költemények. 3. *Jast* (Áldozat), ez az istenek himnuszait tartalmazza. 4. *Vendidád* (Démonűző Törvény), más névformában *Vidévdát*, a démonok távoltartására szolgáló előírások gyűjteménye.

Zarathustra vallásának háttere az Iráni-fennsík pásztorkodása. Az őt megelőző termékenységi áldozat központjában a vér- és a haóma-áldozat állt. A haóma az indek szómájának megfelelő mámorító növényi ital. A bikavér és a haóma az állati és a növényi termékenység jelképe volt. A HAÓMA-mítosz szerint HAÓMA bikaistenség, aki meghal, és vérét halandóság elleni italul adja az embereknek. A bikaáldozatot JIMA hajtotta végre. JIMA (az ind JAMA megfelelője) az első király volt, az ő uralkodásához kapcsolódott az emberiség aranykora. Amikor elszaporodott az emberiség, és az állatok sem fértek el, kegyetlen tél jött a földre, s a fagy mindent elpusztított, kivéve azokat, akik a JIMA által épített városba húzódtak. A mítosz az elő-ázsiai vízözön-mítosznak felel meg, csakhogy Iránban, a magas hegység fennsíkjain, a pusztító elem a téli hó, s a menekülést a város, a zárt emberi település jelenti. Mind a HAÓMA-, mind a JIMA-mítosz tovább él Zarathustra vallásában is, de háttérbe szorul, és az új tan tiltja a bikaáldozatot és a haóma mámorát, így érvényesíti a pásztorkodás létérdekeit.

Zarathustra a vallás középpontjába a Jó (asa) és a Rossz (durg) ellentétét, illetőleg az embernek e kettő közötti szabad választását állította. Ez a dualizmus minden későbbi iráni vallásra és mitológiára rányomta bélyegét. Annak ellenére, hogy eredetileg filozófiai

színezetű volt, csakhamar Zarathustra vallása is mitologizálódott, átalakult.

AHURA-MAZDA (a Tudás Ura) lett a legfőbb isten (nevének későbbi ejtése Ormazd, ez angolos írásmóddal, de ugyancsak Ormazd ejtéssel, Ormuzd formában is elterjedt). Egyetemes és mindent átfogó istenség. Hat megnyilvánulási formája önálló isteni lénynek, ill. hüposztaszisznak is felfogható. Összefoglaló nevük: AMESA SZPENTA (Halhatatlan Erők). Ide tartoznak a következők: ASA (Igazság), a hatalom princípiuma; VOHU MANAH (Helyes Gondolkodás), a kormányzás princípiuma; HSATHRA (Erő), a harc princípiuma; HAURVATÁT (Üdv) és AMERETÁT (Halhatatlanság), a gondviselés iker-princípiumai; ARMAITI (Alázat), a termékenység princípiuma. E lények fokozatosan angyalszerű istenségekké formálódtak.

Az iráni dualizmus mitológiai lényege az, hogy a világban két erő küzd egymással, a Jó és a Rossz; e kettőt az AHURA-MAZDA teológiában a főistennek alárendelt princípiumok, végeredményben azonban önálló isteni lények testesítik meg. SZPENTA MAINJU (Gyarapító Szellem) a Jó princípiuma. Alakja egybemosódik AHURA-MAZDAéval, aki kezdetben még csak atyja volt. ANGRA MAINJU (Romboló Szellem): a Rossz princípiuma; nevének későbbi ejtése AHRIMÁN. Alakja fokozatosan AHURA-MAZDA ellenlábasává vált. Forrása volt a héber mitológia SÁTÁN alakjának.

Az iráni világkép szerint a világ története AHURA-MAZDA és ANGRA MAINJU egymás elleni harcának története, és négy, egyenként háromezer éves periódusból áll. Előjáték: ANGRA MAINJU megpillantja AHURA-MAZDÁt, s rá akar támadni, de ő visszaveri. I. periódus: AHURA-MAZDA elvégzi a teremtés művét, most még csak transzcendens valóságban: megteremti az emberek ősképeit is, ezek neve FRÁVASI (Előre Létezők). II. periódus: a transzcendens teremtés anyagi formát ölt, a földön valósul meg. ANGRA MAINJU ismét támad-

ni akar, de AHURA-MAZDÁ egy varázsformula révén visszatartja (e szent imaszöveg neve: *Ahunavairjó*, későbbi ejtésben *Honover*). III. periódus: ANGRA MAINJU behatol a világba, megöli az ősembert és az ősbikát, démonai elterjeszkednek; az ősember magjából az első emberpár, a bikából a mezei jószág lesz; a világban elegyesen található a jó és a rossz. IV. periódus: AHURA-MAZDÁ elküldi Zarathustrát, s az ő magjából – amelyet a tó vize közvetít egy fürdőző szűz leányhoz – három egymást követő megváltó születik, évezredenként, s az utolsó a végső nagy harcban legyőzi a Rossz erőit, ANGRA MAINJUT. Megvalósul a tökéletes tisztaság állapota. Megjegyzendő, hogy a történeti kor a III. periódusba esik e szkéma szerint.

A világrend II. periódusában keletkezett GAJÓMART (későbbi ejtésben és Firdauszí *Sáhnáme* c. eposzában Gajómarsz), az ősember. Nevének jelentése: halandó. Firdauszí, aki az i. sz. X. században az ősi történeti és mitológiai hagyományokat a királyok eposzává dolgozta fel, őt tekinti az első királynak, s neki és utódainak (SZIJÁMAK, HÓSANG, TAHMÚRASZ, DZSAMSID) tulajdonítja az emberi civilizáció megteremtését, kultúrhéroszi vonásokkal ruházva fel őket. Az iráni eszkhatológia, a világvége-tan megváltója SZAOSZJANT, aki legyőzi a Rossz erőit, s megismétli a teremtés művét.

A zarathustrai vallás e mitologizált kategóriák mellett teret adott valódi istenek továbbélésének is. Az isteni rangú lények összefoglaló elnevezése: JAZATA, többes számban JAZDÁN (a Tisztelendő). Az iszlámban ez ALLAH nevének perzsa megfelelője is. Az isteni lények, isteni erők az ASZURÁK; a DAÉVÁK vagy dévek pedig a démoni (gonosz) hatalmak.

MITHRA eredetileg a szerződés megszemélyesítése, majd az igazság istene; jelzői: Ezerfülű, Tízezerszemű. A napistenhez kapcsolódik, s ily módon egy, az akkád SAMAS funkcióihoz hasonló istenképzet megtestesülése.

Ebből következik életet és erőt adó szerepe. Két kísérője – mint Samasé a Kittum és Mīsarum – Szraosa és Rasnu, az engedelmesség megnyilvánulási formái. A középperzsa vallásban ők hárman (Mihr, Szrós és Rasn) a halottak lelkének bírái a Csinvat-hídnál, az Alvilág bejáratánál. Mithra fokozatosan a dualista világmítoszban is szerephez jut, mint lényegileg Ahura-Mazdá képviselője a Rossz elleni harcban. Kultusza valószínűleg magába olvasztotta az eszkhatologikus bika-megolés, a bikaáldozat szertartását.

Mithra hellenisztikus változata, Mithrasz a Földközi-tenger vidékén az egyik legnépszerűbb megváltásmisztérium középpontjában állt. Két kísérője, Cautes és Cautopates, felfelé és lefelé tartott fáklyával, a nap és a tűz fellobbanó és kihunyó aspektusát jelképezte; áldozati cselekménye, a taurobolium vagy bikaáldozat az eszkhatologikus megváltás jelképe és termékenységi áldozat.

Verethragna a győzelem istene, ill. maga a Győzelem; tíz megtestesülése ismeretes (szél, bika, ló stb.). Későbbi ejtésváltozata: Bahrám. Sárkányölő mítoszai a hősi mitológiát befolyásolták.

Váju viharistennek is kettős – éltető és pusztító – aspektusa van; a késő ókori mitológiában egyik lénye a zarathustra-vallású igazhitűeket segíti át a túlvilágra a Csinvat-hídon.

Anáhita, görögös nevén Anaitisz termékenységistennő Zarathustra vallásától független istenség. A szent vizek úrnője, a csillagok között lakik, négylovas szekerén tiporja le a démonokat, ő ad minden életet, termést, szaporodást. Szűznek tekintik. Termékenységisten Tistrjá is, az eső istene. A Sirius csillaggal azonosítják; három alakban jelenik meg: mint aranyszarvú bika, mint fehér ló, s végül legyőzi a vizeket visszatartó Apaosa démont; három nap, három éjjel küzd mint fekete ló, Ahura-Mazda ad neki erőt (tíz ló, tíz teve, tíz bika, hegy, folyam erejét). Miután

a démont elűzte a Vourukasa-tóból, megindul az esőzés.

A késő ókori perzsa vallásban az egyetemes isten szerepét tölti be, részben AHURA-MAZDÁ funkcióival is, ZURVÁN, az Idő istenné emelt fogalma.

Az iráni mitológia Zarathustra előtti és Zarathustra rendszerébe illeszkedő elemei jelentékenyen befolyásolták a későbbi vallási irányzatok (zervánizmus, Mazdak és Mani mozgalmai, s részben a gnózis) világképét.

A FINNUGOR NÉPEK

Az őstörténeti kutatások föltevései szerint azoknak a népcsoportoknak az összessége, amelyek finnugor nyelvet beszéltek, azaz a mai finnugor népek elődeinek tekinthetők, az Urál vidékének azon a részén lakott, ahol főleg vadászattal és halászattal foglalkozhatott. Nem kétséges, hogy ezeknek a népcsoportoknak már az ún. finnugor korban is voltak kulturális kapcsolatai más, nem finnugor nyelvet beszélő népcsoportokkal. Minthogy a hitvilág jelenségei, a „világkép" nem szakítható el az anyagi léttől, hiszen abból sarjad, a finnugor népek hitvilágának jelenségei sem érthetők meg e népek anyagi kultúrájának ismerete nélkül.

Ismereteink szerint a finnugorság elsőnek a finnségi és az ugor ágra vált szét, majd az előbbi csoport a finnpermi ágra, a volgai finnugorokra és a balti finnekre szakadt, az utóbbi pedig az obi-ugorokra és a magyarokra. Ez a folyamat természetesen igen hosszú idő alatt játszódott le, közben megváltozott e népekké fejlődő csoportok lakóhelye és életmódja. Egy részük vadász-

halász maradt, s megismerkedett a rénszarvastartással, más részük földművelő lett, sőt szoros kapcsolatba került az állattartó kultúrával is. A velük szomszédos népek török és indoeurópai nyelveket beszéltek, számunkra azonban nem a nyelvi hatások a lényegesek, hanem az a kulturális befolyás, amelynek következményei mutatkoztak a hitvilágban is. Ha pl. a balti finnekre gondolunk, nem feledkezhetünk meg a skandináv hatásokról, vagy ha pl. a volgai finnekre fordítjuk tekintetünket, észre kell vennünk a bolgár–török hatásokat. A bolgár–török befolyás alatt földművelő kultúrájúvá alakult mordvinok és cseremiszek (marik) hitvilágában is nagy számmal találhatunk olyan jelenségeket, amelyek a bolgár kultúrából sarjadtak ki. A különféle hatások sorában kimutathatók azonban a mohamedanizmus, Bizánc és az iráni kultúra nyomai is. A finnugor népek hitvilága tehát nem egységes, csak az a következtetés engedhető meg, hogy egykor, az ún. együttélés korában egységes lehetett, hiszen főbb vonásaiban egyöntetű lehetett anyagi kultúrájuk is. Hitvilágúk azután történelmi fejlődésük során átalakult, és egymástól eltérővé vált.

A finnugor együttélés korának hitvilágáról feltevéseink is csak töredékesek lehetnek. Néhány nyelvi adatból következtethetünk a hitvilág egy-két jelenségére. A betegséget jelentő magyar hagymáz szó rokon nyelvi megfelelői a szellemekbe vetett hitről vallanak, hiszen a szó első tagjával (hagy) pl. a vogul (manysi) Xul'-oter (Alvilági Fejedelem) első tagja és a zürjén (komi) kulj (ördög) szó vethető össze. Ebben az adatban az animizmus nyomát láthatjuk. A lélek szó, mivel etimológiai megfelelője több finnugor nyelvben megtalálható, arra vall, hogy már ebben a korban kialakult az a képzet, hogy az ember a testen kívül lélekkel is rendelkezik. A finnugor népek egy részénél samanizmus terjedt el, ennek gyakorlása a múlt században szűnt meg. Nincsenek olyan adataink, amelyeknek birtoká-

ban a samanizmust a finnugor együttélés idejéig tudnók követni. A magyar révül szó etimológiája legalábbis az ugor korig vezet vissza bennünket. Egyébként magát a samanizmust is különféle irányból érkező hatások formálták a finnugor népeknél.

A finnugor népek hitvilágát közös vonásként jellemzi, hogy lélek-, szellemhit volt. Hittek egy felsőbb istenségben, égi, mennyei hatalomban, hittek ennek az ellentétében, a gonosz, ártó, alvilági szellemekben, a természet fölött uralkodó istenségben és rajtuk kívül különféle szellemekben. Közös vonás a szellemek megszemélyesítése.

Legtávolabb élő, de legközelebbi nyelvrokonaink, az obi-ugorok települései az Urál vidékén, Szibéria északnyugati részén az Ob vidékén találhatók, egy részük a tajga övezetében, más részük a tundrán. Életmódjukat sok évszázada a vadászat és a halászat jellemezte, ez kiegészült rénszarvastartással, a délebbi övezetben pedig földművelő gazdálkodással. Nemzetségi társadalmi rendben éltek még a XX. század elején is. Anyagi kultúrájukban és társadalmi szervezetükben kell keresnünk azokat az alapokat, amelyeken hitvilágúk nyugodott. Egy-egy nemzetség külön saját névvel rendelkezett, ez a név őrizte annak emlékét, hogy a nemzetség honnan származónak tartotta magát. A nemzetségnevek rendszerint állatnevek, és a nemzetség totemisztikus ősének emlékét őrzik. Az újabb nemzetségnevek már azt a hős férfiút jelölték, akitől a nemzetség származását levezette. A nemzetségeknek saját nemzetségi jelük, ún. TAMGAjuk is volt. Ezt a totemállatot szimbolizáló ábrát használták aláírásként és minden, a nemzetséghez tartozó vagyon (állat, fa, sátor stb.) megjelölésére. A XVI–XVIII. századi orosz adóösszeírások is tekintetbe vették a nemzetségi összetartozást, és fel-

jegyezték a nemzetségek tamgáját is. A tamgát a nemzetség tagjai gyakran rátetoválták a testükre.

A nemzetség bálvány alakjában őrizte ősének képmását, mégpedig a képmás számára szolgáló szent helyen, külön kis épületben. Hogy az idegenek ne férhessenek hozzá, nehezen megközelíthető, távoli helyen állították fel. Gyakran áldoztak a tiszteletére, hogy segítségét a vadászat és halászat sikere érdekében elnyerjék, avagy valamiért kiengeszteljék. Az áldozatként leölt állat vérével bekenték a bálvány száját, az állat húsát pedig elfogyasztották.

Isteneik, szellemeik birodalmában a legfőbb helyet Numi-Torem nevű istenük foglalta el. Numi-Torem, a mitologikus és kozmogonikus elbeszélésekben, énekekben szereplő Világügyelő Férfiú, az ég ura, ő teremtette az embert és más élőlényeket.

Az egyik teremtésmonda szerint, amikor a föld elkészült, lakókra volt szükség. Numi-Torem tehát hozzáfogott embert teremteni. Első kísérlete nem sikerült, ebből lettek az „erdeiek". Másodjára szőrös emberek keletkeztek, akik azonban később elvesztették szőrzetüket. Harmadszorra Numi-Torem ágakból csontvázakat formált, agyaggal bevonta, maga elé tette, és belefújt. Az élettelen alakok élni kezdtek, ez a kezdete az emberiség kialakulásának.

Az obi-ugor hitvilág szellemekkel népesítette be a környező világot, a természeti jelenségeknek, a víznek, az erdőnek, a vadászatnak stb. megvoltak a szellemei.

Az égi istenség ellentéte a föld alatti birodalom istensége. Ezt a birodalmat is szellemekkel népesítették be, mégpedig a rontó, ártó szellemekkel, közöttük a betegségekével. Ennek a birodalomnak is megvan a legfőbb ura.

Xul'-Oter az obi-ugor hitvilág szerint az Alvilág ura. Származását többféleképpen magyarázzák. Annyi azonban bizonyos, hogy az Alvilág uraként ő küldte

a betegségeket és a bajokat, tehát az Alvilág a betegségek fészke.

Az obi-ugor hitvilágban fontos szerepet töltöttek be a sámánok, bár a XIX. században már meglehetősen megfogyatkozott a számuk. Az ő feladatuk volt a mágikus cselekményekkel, áldozással stb. kapcsolatos eljárások elvégzése, a betegek gyógyítása, a jövendölés és a különféle ügyekben való tanácsadás. Eljárásuk alkalmával egyfenekű kerek varázsdobot, ún. sámándobot használtak, ennek a segítségével estek révületbe.

Megkülönböztetett tiszteletben részesítették a medvét. A medvekultusz ugyan más vadásznépeknél is szokásban volt, az obi-ugoroknál azonban különösen kifejlődött. Télen ülték meg a medveünnepet, vadászat után, de már vadászat előtt is végeztek szertartásokat. Az elejtett medvét megnyúzták, és kitömött bőrét szánon hazavitték. Otthon a feldíszített bőrt „megvendégelték". Az ünnep lényege az, hogy kiengeszteljék a medvét, amiért megölték. Táncoltak, énekeltek ilyenkor.

Az Urál nyugati oldalán élő permi finn népek, a zürjének és a votjákok (udmurtok) anyagi kultúrájában, különösen a délebbre eső területeken, jelentőssé vált a földművelő gazdálkodás, az északibb vidékeken tovább élt ugyan a vadászat és a halászat, de nem az életmód legfontosabb ágaként, a tundrára hajló tájakon pedig szamojéd hatásra elterjedt a rénszarvastartás.

A két permi nép közül a zürjéneket már a XIV. században keresztény hitre térítették; főleg ebben rejlik a magyarázata, hogy megtérítés előtti hitvilágukban kevesebb nyoma maradt. A votjákok megtérítésére a XVIII. században került sor. Az ő esetükben azonban nem feledkezhetünk meg arról, hogy sokáig, 1552-ig kazáni tatár uralom alá tartoztak, s ez alatt az idő alatt a mohamedanizmus nem maradt rájuk hatástalan.

A tatárokén kívül a baskír hitvilág gyakorolt leginkább befolyást a votjákokéra. Végül meg kell említeni még azt a régebbi réteget, amit a volgai bolgár birodalom kulturális hatása eredményezett.

A votjákok istenei és szellemei két fő csoportba tartoztak: az emberszerű és a természetszellemek csoportjába. Elsősorban a ház, az erdő és a víz szellemei ember alakúak. Közéjük sorolandó a medve is, mivel a medvét a természeti népek általában nem tartják közönséges állatnak, hanem inkább valami erdei embernek. Rajtuk kívül a másik említésre méltó csoport a természetszellemek csoportja volt. Ezek abban tértek el az első csoport szellemeitől, hogy sohasem voltak ember alakúak.

A házban lakó szellemet a votjákok KORKA-MURTnak nevezték. A KORKA-MURT általában jó és hasznos lény volt, védte a családot az idegen szellemektől, és minden eszközzel a ház javát szolgálta. Hitték róla, hogy néha részt vesz az emberek munkájában is. Ha valami módon jelezte, hogy haragszik, áldozattal sürgősen meg kellett nyugtatni.

A gazdasági udvar szellemének, az ember alakú, jóindulatú GID-MURTnak, aki védte a nyájat mind a betegségek, mind más bajok ellen, szintén áldozatot kellett esetenként bemutatni. A votjákok szerint megvolt a MURTja a szaunának, a csűrnek is. Valamennyit emberi alakban képzelték el, s mindegyikről azt tartották, hogy védi, támogatja a háznak, a gazdaságnak azt a részét, ahová tartozik. Ehhez hasonlóan megvolt a MURTja az erdőnek és a víznek is.

A második csoport szellemei között első helyen az égi istent kell említeni; a votjákok INMARnak nevezték. INMAR az égben lakó, megszemélyesített istenség volt. Nevének in(m-) tagja a finn ilma szóval kapcsolódik össze, s ez is őrzi az ég jelentés emlékét. Megfelelője a zürjén jen, szintén az eget jelentette eredetileg, később azonban felvette a monoteisztikus „isten" jelentést.

INMAR tisztelete és a neki szentelt áldozatok párhuzamai azt a föltevést erősítik, hogy ez hitviláguk több ezer éves emléke. A közelmúlt INMAR képzete egyfelől ALLAHra, másfelől a keresztény Istenre emlékeztetett, de közelebb áll az előbbihez, mint az utóbbihoz.

A votjákok és zürjének képzetvilága szerint az emberben lakozó láthatatlan részek a LUL, LOL nevű lélek és az URT, ORT nevű árnyéklélek. A halál alkalmával mindkettő eltávozik a testből. A magyar lélek a lol megfelelője.

A votják családok, nemzetségek bálványaikat a kvalának nevezett kezdetleges építményben tartották. A kvalát a gazdaság udvarán építették föl, benne őrizték azt a ládikát, amely a család vagy a nemzetség ősét jelképező tárgyakat őrizte. Áldozatokat is mutattak be, részint a kvalában, részint a falun kívül elkerített szent helyen, az ún. ludban. Itt a rossz szellemek kiengesztelésére állatokat áldoztak.

A két ún. volgai finn nép, a cseremisz és a mordvin, a permiektől jóval délebbre, a Volga vidékén él. Mindkettőnek a kultúrájában döntő fontosságra tett szert a földművelő gazdálkodás.

Megállapítható, hogy a volgai bolgárok mélyebb nyomot hagytak a cseremisz kultúrában, mint a permiekében. Élénk kapcsolatban álltak a hajdani bolgárokkal. Az idegen hatás hitvilágukban is szembeötlő. A cseremiszek között még a századfordulón is nagyszámú megkereszteletlen „pogány" volt. A pogányság és a kereszténység keveredéséből a múlt század végén alakult ki a kugu sorta nevű szekta. A nevét onnan kapta, hogy a szokásosnál hosszabb gyertyát használt. A szekta megtiltotta az alacsonyabb rendű szellemek tiszteletét, aszkézist fogadott és gyakorolt.

A tárgyakat és a természeti jelenségeket a cseremiszek megszemélyesítették, hittek az ember alakúnak elkép-

zelt jo és rossz szellemekben. Megszemélyesített legfelsőbb istenük, JUMO is ebbe a kategóriába tartozott. Ennek neve a finn JUMALA (a. m. isten) megfelelője. A JUMO istenségben egyesült az ég és az időjárás fogalma, ugyanúgy, ahogy INMAR esetében tapasztaltuk.

Megszemélyesítették, és tiszteletben részesítették a napot, a holdat, a csillagokat, a földet, a vizet, az erdőt, a szelet és a felhőt is. Az ún. áldozati berkekben rendszeresen áldoztak a szellemeknek.

A legismertebb áldozati berek a Keremet nevet viselte. Körülkerített ligetes hely volt ez, ahol a KEREMET nevű rossz szellemeknek mutattak be áldozatokat. A Keremetbe nő nem léphetett be.

Ünnepségeket tartottak a jumon oto nevű ligetekben is (isten ligete), ezeken nők is megjelenhettek.

Azt a láthatatlan részt, amely a halállal az emberi testből eltávozik, a cseremiszek három külön névvel jelölték. Ezeknek a neveknek nem teljesen azonos a jelentése. A ŠULEŠ nevű lélek az élet idején sohasem hagyja el az embert, az utolsó lélegzetvételkor a szájon át távozik, nem tudni, hová. A ITŠON nevűnek nincs állandó helye a testben. A harmadik, az ORT az élet idején is elhagyhatja a testet. A hagyomány szerint néha megesett, hogy a haldokló örtje a másvilágra ment, de némi ott-tartózkodás után visszatért, ebben az esetben a beteg meggyógyult. Az ört megfelelője a zürjén ort és a votják urt.

Miként a votjákoknál a kvala, a cseremiszeknél a kudo nevű kis építmény töltötte be az áldozó ház szerepét.

A mordvinokat ért külső kulturális hatások között az oroszt kell a legerősebbnek tartanunk. A kazáni tatár uralom megszűnte után (1552) kezdtek áttérni a kereszténységre. A tatár hatás a szellemi kultúrában nem hagyott mély nyomokat. A šaitan (gonosz) szó elterjedt az egész mordvin területen. Más szavak is az idegen hatásról tanúskodnak. A mordvin áldozó

eljárásokról a legrégibb leírás Giosaphat Barbaro XV. századi művében olvasható; ebben a velencei szerző lóáldozatot ír le.

A kereszténység előtti mordvin hitvilágnak csak töredékei maradtak meg, főleg hiedelemmondák, valamint egy-két eljárás, szokás formájában. Ezek szerint megszemélyesítették pl. a napot és a holdat. A nap gyakran mint nő jelent meg, a hold pedig férfiként. Náluk is megvoltak a föld, a szántó és a kaszáló szellemei, ezeknek áldozatokat mutattak be.

Egyik mondájuk szerint az isten így teremtette a földet: beleköpött a vízbe, a köpés nőni kezdett, és mikor az isten ráütött a botjával, megjelent a gonosz, és felajánlotta a segítségét. Az isten erre utasította, hogy merüljön le, és hozzon homokot a tenger feneké-ről. A gonosznak csak a harmadik kísérletre sikerült homokot hoznia a szájában, de nem mind adta át, mert földet akart teremteni magának. Mikor az isten a tengerre szórta a homokot, az nyomban nagy földdé kezdett növekedni. Ugyanakkor elkezdett nőni a gonosz szájában maradt homok is, tehát ki kellett köpnie. A monda szerint ebből lettek a hegyek és a völgyek.

Hiedelemmondából lehet megismerni a mordvinok elképzelését az ember teremtéséről is.

A nemzetségősök kultuszának emlékei már feledésbe merültek, hasonlóképpen a legfelső isten képzetei is.

A balti finn népek – közülük név szerint csupán a finneket és az észteket említjük – a Balti-tenger és a Finn-öböl partvidékén telepedtek meg, és birtokukba vették a tengerparttól távol eső szárazföldi tájakat is. Az erdős, tavas vidékeken irtásos földműveléssel, állattartással, halászattal és vadászattal foglalkoztak. Már a középkorban keresztény hitre tértek, a XVI. században a reformáció eszméihez csatlakoztak, kivéve azokat a népcsoportokat, amelyek a keleti egyház tagjai

maradtak. Az őket ért kulturális hatások közül legfontosabbak a nyugatról jövő skandináv, a keletről benyomuló orosz és a balti területeket ért német hatások.

A földművelő nép számára fontos volt a vetéseinek kedvező időjárás. Hitvilágában is kifejeződött ez. Azok a képzetek és eljárások játszottak legnagyobb szerepet, amelyek a gazdálkodás, a termés érdekét szolgálhatták. Hittek a termés istenében és a növényzet szellemében.

A finn földművesek számára a pogányság idején Ukko (Ukkó) volt a legfontosabb isten, mivel azt hitték, hogy a zivatart és az éltető esőt ő okozza. A név eredeti jelentése öregember, de jelenti az esőt, zivatart is. Az idők során sok, korábban idegen feladat kapcsolódott Ukkóhoz: pl. betegek gyógyítása; pásztorok, utasok a védelme alá helyezték magukat.

Ugyancsak a földműveléshez, az időjárás alakulásához kapcsolódott egy másik istenségük is. Elképzelésük szerint Ilmarinen a szél, az időjárás ura. A nevében rejlő levegő, idő jelentésű ilma szó tágabb értelmet ad eredetének. Neve szerint is eredetileg a levegő ura. Funkcióját és a név etimológiáját tekintve is pontos megfelelője a votják Inmar és a lapp Ilmaracse. A XVI. században feljegyzett hiedelmek szerint a békét, az időjárást szerző és az utasokat gyámolító istenség volt. A *Kalevalá*ban (l. alább) kovácsként, mint a menny és a föld építője kerül elénk.

Hittek a háziszellemekben, az erdő és a víz szellemében is. Hitviláguk egykor egységesnek vélhető képét sok évszázad alatt széttördelte a kereszténység, s ma már csupán egy-egy emlékből, töredékből következtethetünk rá.

A finnek hitvilágáról értékes adatokat gyűjtött össze és jegyzett fel a XVI. században Agricola püspök.

Mind a finn *Kalevala*, mind a vele rokon és mintájára összeállított észt *Kalevipoeg* egyebek között a balti finn népek hitvilágának elemeit is őrzi. Igen nehéz feladat röviden összefoglalni a *Kalevala* tartalmát, hiszen a néphagyományban részletekben élő s e részletek

összegyűjtése után egybeszerkesztett eposznak harminchárom éneke tartalmazza a főcselekményt, a többi pedig epizódokat. (Pl. a szakirodalomban a *Hamlet*hez mért KULLERVO-epizódot.) A főcselekmény a következőket mondja el: a világ keletkezését, VÄINÄMÖINEN (Vejnemöjnen) születését ILMATARtól (Ilmatár), a levegő tündérétől, majd agg korában fogant házasodási terveit és leánykérő kalandjait. VÄINÄMÖINEN elsőnek JOUKAHAINEN húgát, AINÓt kéri meg, a lány azonban inkább a tengerbe öli magát. Ezután VÄINÄMÖINEN Pohjalába (Pohjola) megy, hogy LOUHInak, Pohjala úrnőjének, Észak úrasszonyának, a hatalmas erejű varázslónak egyik lányát kérje meg. De ő is kikosarazza, s inkább a SAMPO (szampó) nevű csodamalmot elkészítő ILMARINEN kovácsot választja. ILMARINEN feleségét KULLERVO, aki szolgaként él a háznál, bosszúból vadállatokkal széttépeti. VÄINÄMÖINEN ILMARINENnel és LEMMINKÄINENnel (Lemminkejnen) ismét Északhonba megy, hogy LOUHI fiatalabb lányát kérje nőül. Ő azonban egyikhez sem akar hozzámenni. A lánykérők visszarabolják a Pohjalában maradt Sampót, hajóra teszik, és elindulnak hazafelé. LOUHI utánuk repül, s harc indul a Sampóért. A harc során a Sampo darabokra törik, s néhány töredéke Suomi partjaira vetődik, ám ez is elég ahhoz, hogy boldogság és szerencse áradjon belőle. A *Kalevala* énekei szép számú ráolvasó igét, ún. loitsurunót is tartalmaznak, ezekben a kereszténység előtti hitvilág elemei keveredtek keresztény elemekkel.

A finn hitvilágból ismert UKKÓt többek között pl. így ábrázolja a *Kalevala* :

„Oh Ukkó, te fölső isten,
Avagy agg apó a mennyben,
Futó föllegek királya,
Bolygó burhanyók* bírája!

* burhanyó a. m. bárányfelhő

Tégy törvényt a felhők felül,
Bölcs tanácsot mennyégben ülj,
Keletről a felhőt kergesd,
Éjszakról is támassz terhest,
Küldj hozzá még napnyugtáról,
Futtass egyben déli tájról,
Hullass nedvet nagy egedből,
Csurgass mézet föllegedből,
Hogy a gabna lábra kapna,
Sűrű vetés jól suhogna!"*

Az idézett loitsurunóban tehát az időjárás urától esőt kérnek. A runo következő sorai elmondják, hogy Ukko meghallgatja a kérést. Ukkóval a vas eredetét elbeszélő énekben is találkozunk:

Amaz Ukkó, főalkotó,
Égen-földön uralkodó,
Levegőbül vizet választ,
Merevít a vízből szárazt,
Szegény vaskó még születlen,
Még születlen, készületlen.

Ugyanebben az énekben jelentkezik Ilmarinen, a Sampót készítő kovács.

Ilmari kovács született,
Megszületett, növekedett,
Született egy szénrakáson,
Nőtt parázson, tűz-tisztáson,
Rézkalapács van kezében,
Kis fogóját fogja szépen.
Éjszaka lett meg Ilmarinen,

* A Kalevalát Vikár Béla fordította magyarra.

Nappal legott műhelyt alkot,
Helyet néz a műhely végett,...

Végül idézzünk még egy Ukkóról szóló loitsurunót.

„Oh Ukkó, te felső isten,
Öregapó fenn a mennyben,
Fellegek közül felelő,
Égen átal szót emelő!
Tüzes kardot küldjél nékem,
Hüvelye is tűzláng légyen,
Kivel aggságot elosszak,
Kivel rontást fölbogozzak,
Földi gyűlölőm legyőzzem,
Víz boszorkányit elűzzem
Előttem való egemből,
Megettem való helyemből,
Fejem fölől, magam mellől,
Oldalamról mindkétfelől,
Győzzek bűvösön nyilával,
Boszorkányon késvasával,
Táltosfélén tőrhegyével,
Rossz férfiún fegyverével!"

Ha az Észak-Skandináviában élő és részben még ma is nomadizáló lappok hitvilágát akarjuk megismerni, dolgunkat könnyíti, hogy a keresztény hitre térítésük csupán a XVII–XVIII. században fejeződött be. A hatalmas területen szétszórtan élő nép nem volt egységes kultúrájú. Anyagi kultúrájukat a vadászó, halászó életmód és a rénszarvastartó nomadizmus jellemezte, attól függően, hogy a sarkvidék melyik táján élő csoportról van szó.

A körükben élt samanizmus nyomai sokáig megőrződtek, hiszen még a XVIII. században is akadtak működő sámánok. Sámánjuk, a noaidde dobja és dobverője segítségével végezte jósló, gyógyító tevékeny-

ségét. A lapp sámándobok ábrákkal jellegzetesen ellátott ovális eszközök, az ábrák a lappoknak a világról (ég, Alvilág) alkotott elképzeléseit szimbolizálják.

A tundrai lappok körében élt bizonyos szent kövek tisztelete. Szent köveik a hegyeken, folyók, tavak partján álltak; lappul seitának nevezték őket.

Hitviláguk istenné tette a természet tárgyait. Pl. a sarki fény képzeletvilágukban élőlényként szerepelt.

Tiermes volt a lappok leghatalmasabb természeti istene, magába foglalva mind az isten, mind a természeti jelenségek fogalmát.

Hiedelemviláguk bővelkedett szellemekben is. Közülük a háziszellemek, az erdő és a víz szellemei érdemelnek említést.

A finnugor nyelvet beszélő magyarság hitvilágával – a kereszténység felvétele előtti időkben – helyénvaló a finnugor népek sorában foglalkozni. Tudtunk ugyan olyan általánosnak tekinthető jellemvonásokat kimutatni, amelyek minden finnugor nép hitvilágában megvoltak, mégsem mondhatjuk, hogy ezek alkalmasak holmi ún. finnugor hitvilág rekonstruálására s más népcsoportoktól való elkülönítésére. Amikor bonyolult és nehéz összehasonlító vizsgálatokkal megkíséreljük körvonalazni a magyarság kereszténység előtti hitvilágát, a messzi múltba vezető jelenségek között olyanokra is bukkanhatunk, amelyeket finnugor eredetűeknek vélhetünk. Ezek mellett a magyarság hitvilága több-kevesebb intenzitással őrzi azokat a jelenségrétegeket is, amelyek vándorlása során különböző korokban, különböző népcsoportokkal történt érintkezések eredményeként kerültek bele.

Szókészletünk vallomásából következtethetünk hitvilágunk finnugor kapcsolataira. Pl. mint már említettük, a magyar lélek szó megfelelői a rokon nyelvekben megtalálhatók, hagymáz szavunk hagy része ördög,

ártó szellem jelentésű finnugor szavak rokona, révül igénk származása és értelme azt a feltevést erősíti, hogy a finnugorok sámánhitűek voltak. A kereszténység előtti sámánhit emlékei, természetesen, apró mozaikszemek csupán, türelmes összerakosgatásuk révén azonban fölismerhető képet kaphatunk.

A honfoglalás előtti magyarság etnikailag nem volt egységes, ez a tény hitvilágában, ezen belül sámánhitében is megnyilatkozik. A magyar néphagyomány sámánhitre utaló elemeinek párhuzamai főleg a szibériai, leginkább török népek hitvilágával rokoníthatók. A kereszténység előtti magyar hitvilág emlékei főleg a hiedelemmondákban, mesékben és babonás eljárásokban maradtak meg.

A magyar lélekhit rövid jellemzőjeként említhetjük azt a képzetet, amely szerint a lélek a halál beálltakor elszáll a testből. A lélek ilyenkor különféle alakot ölthet. Ugyanebbe a képzetkörbe tartozik az árnyéklélek fogalma is.

A magyar hiedelemmondák egy külön csoportját alkotják a táltostörténetek. A mondák táltos alakja egy sor olyan tulajdonsággal rendelkezik, amelynek párhuzamai a sámánhitben találhatók meg (pl. foggal születése, viaskodása, révülése, természetfölötti képességei stb.). A boszorkánytörténetek némelyikében a boszorkányt olyan fejviselettel ábrázolják, amilyennel a sámánok rendelkeznek (agancs, bagolytoll). A samanisztikus világkép a sok évszázad folyamán, természetesen széttöredezett, csupán egy-egy jelenség utal rá, amint néhány példánk is mutatja.

A magyar hitvilág elemei között megtalálhatók a totemizmus emlékei is. Ezek közé sorolhatjuk azokat az állatneveket, amelyek tulajdonsága jelölésével nevezték meg az állatot, hiszen igazi nevét nem volt szabad kiejteni (pl. farkas, ravaszdi stb.). Ide tartoznak azok az eredetmondák is, amelyek pl. a turulmadártól való származásról szólnak.

A honfoglalás és a kereszténység fölvétele után, főleg a szomszédos és a magyarsággal együtt élő idegen népek, népcsoportok hitvilága alakította át a korábbi magyar hitvilágot.

A magyar hitvilág kutatása mintegy kétszáz éves, sok tévelygés, romantikus elméletek után kb. a századforduló óta jár helyes nyomokon, újabb, jelentősebb eredményeket pedig az elmúlt húsz évben ért el.

A GERMÁNOK

A germán nyelvet beszélő népek régi hitvilágáról szóló adataink különböző értékű forrásokból származnak.

E források közül elsőnek a nyelvet kell említenünk. A germán nyelv indoeurópai eredetű; a régi hitvilág tanulmányozásához nagy segítséget nyújtott az összehasonlító nyelvtudomány, amely az etimológiai összefüggések feltárásával, a germán mitológia homályos mozzanataira is sokszor fényt derített. A sok példa közül itt egyet említünk: a germán mitológiában fontos szerepet játszó Tiw istennevet, amely etimológiailag összefügg a görög Zeusz, a latin Dis P\ter (Juppiter), az óind Djausz, tehát az égisten nevével. A mai germán nyelvek is sok mitológiai emléket őriznek, például a hét napjainak német és angol nevében régi istennevek ismerhetők fel.

Fontos forrást jelentenek a régészeti leletek is, például a skandináviai sziklarajzok. A korai törzsi kultúráról való részletesebb híradásaink azonban az

antik auktorok műveiben találhatók meg, mert a régi germánok a kereszténység felvétele előtti időből nem hagytak maguk után hosszabb írásos emlékeket, csak feliratokat. A germán név Poszeidóniosznál bukkant fel, majd Julius Caesar nyomán kerül az európai köztudatba. Sztrabón, Tacitus *Germánia*ja, Ammianus Marcellinus, Jordanes és más szerzők művei a germánok hitvilágára is kitérnek leírásaikban.

Amikor a germán törzsek kapcsolatba kerültek az antik világ írástudó népeivel, a legtöbb törzs még nem haladt túl a nemzetségi viszonyok keretein. A különböző germán törzsek fejlődése jelentősen eltért egymástól. A Rajna és a Duna mentén élő germánok hamarabb kerültek érintkezésbe a római civilizációval, majd a keresztény vallással, mint az északi germánok, akik a legtovább őrizték a régi kultúrát és hitvilágot. A keleti germán csoporthoz tartozó gótok pl. már az i. sz. IV. évszázadban keresztények lettek, s írásos emlékeik közül ránk maradt egy gót nyelvű bibliafordítás is.

A mitológia szempontjából a legfontosabb forrást mégis az északi germánok írásos feljegyzései jelentik, ok a kereszténység felvétele és az írásbeliség meghonosodása után írásban rögzítették a régi mítoszokat és hősmondákat. Ehhez járult még a szájhagyományban fennmaradt emlékanyag, amely a különböző germán népek mondáiban, szokásaiban, továbbá a helynevekben maradt fenn, s amelyekből szintén következtetni lehet a régi germán hitvilágra, mitológiára is.

Az antik szerzők, akiknek megjegyzéseiből a politeizmus fokán álló germán hitvilág bontakozik ki, más népek isteneit saját isteneikkel próbálták azonosítani; a germán istenalakokra vonatkozólag is több megjegyzést tettek. Tacitus pl. azt írja, hogy a germánok főistenei MERCURIUS, HERCULES és MARS. Ezt a megjegyzést az összehasonlító vallástörténeti kutatás is interpretálni igyekezett, és különböző, név szerint ismert

germán istenekkel próbálták összefüggésbe hozni az említett neveket.

Tacitus részletesen leírja NERTHUS istennő tiszteletét, aki az Elbától északra lakó germánok törzsszövetségének védőistennője volt. A *Germania* XI. fejezetében arról tudósít, hogy e törzsek együttesen tisztelik NERTHUST, a földanyát, és úgy tartják, hogy az beleszól az emberek dolgába, és időnként meglátogatja e törzseket. Az óceán egy szigetén egy ligetben áll – írja – az istennő megszentelt, takaróval fedett kocsija, amelyet csak a pap érinthet. Mikor NERTHUS ünnepét ülik, az istennő kocsiját tehenek vontatják. Ilyenkor szünetel a háború, és mindenütt béke és bőség honol. Tacitus beszámol arról is, hogy az ünnep végeztével a kocsit s az istennő képét rabszolgák tisztítják meg, akiket azután vízbe fojtanak, hogy ne árulják el az istennő titkait.

NERTHUS istennőt az északi germán NIORD isten női megfelelőjének szokták tekinteni, mindkettő fő funkciója a béke őrzése és a gazdagság, termékenység előmozdítása.

NERTHUSON kívül más törzsi istenségek neve is ismeretes az antik auktorok műveiből vagy a feliratokból. Ilyen pl. FOSITE, továbbá BADUHENNA (Baduhihillia), a frízek istennője. Említés történik NEHALENNIÁról, TANFANÁról, az ALCIS iker istenpárról stb.

Az antik szerzők leírásai és a régészeti emlékek a germánok papjairól és a kultuszról is adnak némi fogalmat. Caesar még abban látta a fő különbséget kelták és germánok között, hogy a germánoknak nem volt a druidák szervezetéhez hasonló papi rendje; Tacitus azonban már a germán papság nagy befolyásáról számol be.

Kultikus helyeik szent ligetek voltak, ahol áldozati oltárok állottak. Ember- és állatáldozatról egyaránt tudunk. A hadifoglyokat és a bűnözőket rituálisan az isteneknek áldozva végezték ki: felakasztották, vízbe

fojtották, vagy a lápba süllyesztették őket. A lápba süllyesztett áldozatok holttestét viszonylag épen találták meg a régészek napjainkban; leleteik igazolják az antik auktorok leírásának hitelességét. Sztrabón azt írta a kimberekről, hogy a papnők a hadifoglyokat megkoszorúzták, majd elvágták a torkukat, s így áldozták őket az isteneknek.

A régészeti emlékanyagból (trundholmi napkocsi stb.) és a bronzkori sziklarajzokból termékenységvarázslásra és napkultuszra következtethetünk.

A kereszténység felvétele előtti korszakban a germánok a varázslás különböző formáit űzték; e korból ráolvasásokat, varázsigéket is ismerünk, amelyek a runákkal – a rovásírásjelekkel – voltak kapcsolatosak. Az ünnepeken rituális együttivás volt szokásos. E korban már szent épületeket is emeltek a germánok, istenábrázolásokkal. A kultuszban nagy szerepet játszottak a titkos férfitársaságok, amelyek az északi germánoknál a főisten védnöksége alatt álltak.

A régi germán vallásra vonatkozó legértékesebb forrás a két *Eddá*nak nevezett kézirat, amelyek megjegyzések, feliratok helyett részletes és összefüggő költői szövegeket őriztek meg. Ehhez járulnak az izlandi családregények, a sagák s más, történeti jellegű művek, amelyek részletes, a mitológiára és kultuszra vonatkozó adalékokat tartalmaznak. A régebbi vagy *verses Edda* az ún. *Codex Regius*ban maradt ránk, amelyet a XIII. század második felében Izlandon másoltak egy régebbi szöveg nyomán. Amikor 1643-ban Sweinsson püspök felfedezte, azt hitte, hogy Saemundr Sigfusson (1056–1133) alkotása, úgyhogy hosszú ideig tévesen az ő nevéhez fűzték e művet. A benne foglalt énekek jó néhány évszázaddal a kézirat létrejötte előtt keletkezhettek, s valószínűleg nem egy időben jöttek létre.

A másik, *prózai Eddá*nak nevezett kézirat szerzője Snorri Sturluson volt (1178–1241). Költők, skaldok

(szkald) számára írt poétika, amely sok mitikus történetet és utalást tartalmaz, helyenként a *verses Eddá*val megegyezően. E két *Edda* az északi germánok mitológiai tárgyú és hősköltészetét őrizte meg számunkra, s bár a kereszténység hatása felfedezhető benne, mégis legértékesebb forrásunk a germánok kozmogóniájáról és istenvilágáról.

Az *Eddák* szerint az északi germánok istenei két csoportra oszlottak, az ÁZOKRA (aesir) és a VÁNOKRA (vanir). E két csoportban a vallástörténészek egy része különböző etnikai csoportok isteneit véli felfedezni; mások szerint az ázok eredetileg a harcosok, a vánok pedig a földművelő parasztok istenei voltak. Az *Eddák* arról tudósítanak, hogy az istenek e két csoportja harcban állott egymással, de nem közlik, hogy a háborúskodást mi okozta. Az ellentét ünnepélyes békekötéssel végződött, és az ázok megosztották az uralmat a vánokkal. A mitológia pl. utal arra, hogy a vánok fő istensége, NIÖRD, régebben saját nővérével élt házasságban, de az ázok és a vánok kibékülése után szétváltak, mert az ázok körében tiltva volt a testvérházasság. Ez az epizód mindenesetre különböző házassági rendszerekben élő csoportok ellentétére enged következtetni.

A mítosz szerint, miután az ázok és vánok békét kötöttek, egy edénybe gyűjtötték nyálukat, s ebből egy mitikus lény jött létre, KVAZIR (Kvaser), az emberiség tanítója. Később két törpe megirigyelte KVAZIR nagy tudását, és megölte őt. A halott vérét mézzel keverték el, azóta a nagy költők KVAZIR vérét isszák, s innen származik tudásuk.

Az ázok legtekintélyesebb istenei ODIN, THOR és TYR. A kereszténység felvétele előtti időben az északi germánok három legjelentősebb istene közé két áz: ODIN és THOR, továbbá a vánok közül FREYR tartozott.

A két *Edda* a háborúskodás és kibékülés tényén kívül keveset árul el a vánokról. Általában ők a bőség,

a termékenység, a föld és tenger adományainak istenségei. FREYR és FREYJA gondoskodik az élőlények termékenységéről. FREYJA a szerelem istennője is; erotikus kalandjairól sok szó esik az *Eddák*ban. A *verses Edda* énekeiben a sértett és felbőszült LOKI minősíthetetlen szavakkal emlékeztet e kalandokra.

FREYR egyetlen *Edda*-dalban *(Skîrnisför)* játszik fő szerepet. Egy óriáslányba: GERDbe (Gerdhr) szerelmes, és elküldi szolgáját, SKIRNIRt, hogy szerezze meg számára a leányt. FREYR és GERD házasságát mitikus isteni násznak szokták felfogni, és feltételezik, hogy a róluk szóló ének kultikus funkciójú termékenységvarázsló lakodalmi ének volt.

A vánok harmadik jelentős istene NIÖRD (Njörd), akiről már megemlékeztünk mint NERTHUS istennő férfi megfelelőjéről. Az égben lakik, a hajózás és a halászat védőistene. Egy elbeszélésben úgy említik, mint a svédek királyát, akinek uralma alatt nem volt háború; gazdagság és bőség honolt az egész országban.

Az ázok közül ODIN (óészaki Otinn, ófelnémet WUOTAN, WOTAN) a főisten, a varázslás istene, a halottak vezetője. Teremtő is volt: a teremtésmondában ő ölte meg YMIR óriást, és testéből megalkotta a földet. Félszeműnek képzelték, a mítosz szerint fél szemét önként feláldozta, hogy megszerezze a tudást. Vállán két holló ül, HUGIN, a Gondolat és MUNIN, az Emlékezet. E két madár a fülébe suttogja, hogy mi történik a földön. Lábánál két farkas ül, lova a nyolclábú SLEIPNIR. Mint a szent tudomány és a mágia istene, ő a runák (titkos írásjelek) megalkotója. Kilenc éjjelen át függött a fán – maga-magának feláldozva –, míg megtudta a runák titkát. Ezt a mitológiai helyet sokszor próbálták megmagyarázni; valószínűleg az ODIN tiszteletével kapcsolatos kultikus férfitársaságok avatási szokásaival áll kapcsolatban, ezzel magyarázható. ODIN ugyanis a harci düh istene is, az ő nevében csatá-

ba menőket, az ún. berserkereket szent őrület szállja meg.

Hadisteni mivoltában a Valhallában lakozik, innen küldi el a VALKÜRÖKET, hogy eldöntsék a harc kimenetelét. Ő az ázok atyja; földi vándorlásai során – a leírások szerint – kék köpenybe öltözik, széles kalapja elrejti hiányzó fél szemét. Jó néhány *Edda*-történet hőse ODIN, a nagy jövendőmondó és varázsló, aki találós kérdéseket tesz fel *(Grímnismál, Vafthrúdnismál)*. Neve az angol Wednesday (szerda) napban maradt fenn. Az újabb német mondákban ő a levegőben elvonuló vadászok vezetője (der wilde Jäger).

TYR (óangol Tiu, Tiw, ófelnémet Ziu, Ziw) az északi germán mitológiában hadisten, a kard, továbbá a jogszolgáltatás istene. Neve, amely az angol Tuesday, a német Dienstag (kedd) szóban is fennmaradt, mint már említettük, etimológiailag összefügg más indoeurópai népek égistenének nevével. Feltételezhető, hogy TYR eredetileg főisten volt, az északi germán mitológiában azonban ezt a funkciót ODIN vette át, és TYR ODIN fia lett, vele együtt harcol. Snorri leírása szerint félkarú, karját FENRIS farkas harapta le. FENRIS LOKI gyermeke, az istenek egyik legfőbb ellensége volt. Mikor megszületett, ODIN varázskötelet készített, hogy megfékezze. A farkas azonban gyanakodott, s csak úgy volt hajlandó magát megkötöztetni, hogy TYR biztosítékul kezét a szájába dugja. Mikor a farkas látta, hogy rászedték az istenek, és nem szabadul többé, leharapta TYR félkarját. A farkas megkötözve marad egészen az ázok uralma végéig *(Gylfaginning)*.

THOR (DONAR) ODIN és TYR mellett az istentriász harmadik alakja. A római HERCULESSZAL azonosították. Kecskebakoktól húzott fogatán utazza végig a világot. A mennydörgés és az eső istene, azt képzelték, hogy a föld termékenysége nagyrészt tőle függ, ezért a földművelő parasztok különös tiszteletben részesítették. Számos történet szinte allegorikus formában

mondja el harcát a telet, fagyot jelképező óriásokkal, akiknek erejét a tavaszi mennydörgés megtöri.

Neve a csütörtök germán nevében (német Donnerstag, angol Thursday) és számos skandináviai helynévben maradt fenn. A normannok tengeri útjaik előtt áldozatot mutattak be THORnak. A leírások szerint vörös hajú, erős férfi; kezében a mennydörgést jelképező kalapács: a MJOLNIR.

THOR isten kalandjairól mindkét *Eddá*ban számos novellisztikus történetet találunk. A *verses Eddá*ban *(Thrymskvidha)* olvasható a kalapács elrablásának története. A THRYM nevű óriás ellopja THOR kalapácsát, és csak úgy hajlandó visszaadni, ha feleségül kapja FREYJA istennőt. Az istenek a ravasz LOKIhoz fordulnak segítségért. HEIMDALL isten tanácsára THOR és LOKI női ruhát ölt; THOR FREYJA öltözetét veszi fel, és úgy repülnek el THRYMhez. Az óriás azt hiszi, hogy megérkezett a várt menyasszony, a szerelem istennője. A falánk THOR majdnem elárulja magát, annyit eszik-iszik a menyegzői lakomán, LOKI azonban mindenre talál megfelelő magyarázatot. Amikor elérkezik az esketés ideje, az óriás előhozza THOR kalapácsát, és vélt arája ölébe teszi. (Feltételezik, hogy THOR kalapácsának, mint kultikus tárgynak valóban volt szerepe az északi germánok esküvői szertartásában.) THOR megragadja fegyverét, és megöli a tolvaj óriást s annak családját.

THOR más kalandjai is főként az óriásokkal való küzdelmekről szólnak. A vallástörténészek sokat foglalkoztak HRUNGNIR óriással vívott párviadalával, illetőleg annak értelmezésével. Ezt a *prózai Edda* írja le *(Skaldskaparmál)*. A történetben HRUNGNIR ODINnal kerül összeütközésbe, és sértegeti az ázokat, majd párviadalra hívja ki THORT. A két ellenfél szinte egyenrangú, és THORnak csak csellel sikerül győznie. HRUNGNIR megsegítésére a többi óriás agyagkolosszust készít; szívébe egy kanca szívét helyezik el. A két szörnyű

fegyver: THOR kalapácsa és az óriás által elhajított köszörűkő a levegőben találkozik. Az óriás elpusztul, a köszörűkő egy darabkája viszont THOR homlokába fúródik, és semmiféle varázslat nem tudja onnan eltávolítani. A *prózai Edda* novellisztikus formában mondja el THOR vetélkedését UTGARD-LOKIval: e varázserejű óriás különféle formákat ölt; a két ellenfél végül is egyenrangúnak bizonyul.

LOKI az északi germán mitológia legvitatottabb alakja. Gyűlöli a többi istent, s ha csak lehet, árt nekik. Ő okozza a napisten, BALDR halálát is (amelyre a következőkben visszatérünk), másrészt viszont THOR hűséges kísérője, segíti őt az óriásokkal és szörnyekkel vívott harcában. Az északi germán mitológia LOKI-alakjának kialakulásában talán a keresztény ördögképzetnek is szerepe volt. A régebbi vallástörténeti kutatás a tűzzel azonosította, amely egyszerre hasznos is, félelmes is; kísérlet történt arra is, hogy primitív népek állat alakú kultúrhéroszaival, pl. a pókkal állítsák párhuzamba.

Az *Eddák*ban LOKI gyermekei azok a szörnyek, amelyek a nagy világégéskor az ázokat elpusztítják: FENRIS farkas, MIDGARD kígyó, és HEL, a halottak birodalmának úrnője.

BALDR (Baldur, Balder) ODIN és FRIGG fia, NANNA férje. A BALDR haláláról szóló énekek a *verses Edda* legköltőibb fejezetei közé tartoznak *(Baldrs draumar)*. Egy éjszaka BALDR, a legszebb, legragyogóbb, az igazságos isten szörnyű álmot látott, amelyet senki nem tudott megfejteni. ODIN elindult nyolclábú gyors lován HELbe, a holtak országába, és ott megtudta az álom megfejtését: BALDR nemsokára meghal. Ekkor FRIGG, BALDR anyja minden élőlényt: isteneket, embereket, növényeket és állatokat megesketett, hogy nem fogják BALDRt bántani. Csak a fiatal fagyöngy nem tett ilyen esküt, a fagyöngynek ugyanis nincs önálló élete.

Ezek után az istenek kipróbálták, hogy milyen ereje

van az eskünek. Célba vették Baldrt lándzsával, kövekkel, nyíllal, de a fegyver visszahullt, a kő földre esett, egyik sem bántotta Baldrt. Örvendtek az istenek, csupán Loki forralt gonosz tervet. Rávette Baldr fivérét, a vak Hodurt (Hödhr, Hodr), hogy ő is vegyen részt a játékban. Loki fagyöngyöt adott a vak isten kezébe, ez szíven találta Baldrt, aki holtan esett össze.

Baldrt máglyára helyezték, s az égő máglyát hajón a nyílt tenger felé indították. Baldr felesége, Nanna is a hajóra lépett. Szíve meghasadt bánatában, és együtt égett el a tűzben férjével. Odin a hajón égő máglyára dobta csodálatos karkötőjét, amely minden kilencedik éjjel új aranykarkötőket hozott létre, majd a halott Baldr fülébe súgott valamit, de ennek a titkát senki sem fogja megtudni.

Az istenek követeket küldtek a holtak világába, hogy az alvilágiak váltságdíj ellenében eresszék vissza Baldrt. A Halottak Ura azt mondotta: ha az egész világon mindenki, az élőlények és az élettelen tárgyak is megsiratják Baldrt, akkor visszaengedik az élők közé. Az istenek követeket küldtek szerte a világba, hogy sirassák a szép istent. Csak egy óriásasszony nem volt hajlandó megsiratni, s így Baldr továbbra is a halottak birodalmában maradt. Ez az öregasszony is Loki volt, aki alakját tetszés szerint tudta változtatni. Az istenek elindultak, hogy megkeressék Lokit. Loki lazac formájában a vízesésben ütött tanyát. Az istenek Loki hajlékában egy félig elhamvadt hálót találtak. Ezzel a saját maga által kötött hálóval megfogták lazac alakjában Lokit. Megkötözték, s egy kígyó szüntelenül mérget csepegtetett fejére. Hűséges felesége mellette állt, s felfogta a mérget egy edénybe; amikor ezt az edényt kiürítette, a méreg Loki arcába folyt, s ilyenkor kínjában annyira vonaglott, hogy földrengés keletkezett.

A Baldr haláláról szóló történet különböző vallástörténeti magyarázatokra adott alkalmat. Baldrt álta-

lában napistennek szokták felfogni. A fagyöngy szerepe e mítoszban indította Frazert arra, hogy hatalmas vallástörténeti művének a fagyöngyre utaló *Aranyág* címet adja. Bizonyos, hogy a fagyöngyöt az északi germánok különös tiszteletben részesítették. Baldr és Loki ellentéte összefügg azzal az északi germán elképzeléssel, hogy az ázok és vánok uralmának egyszer vége szakad, és Loki és gyermekei pusztítják el őket; Baldr halála mintegy előjátéka a végpusztulásnak.

Az *Edda* történeteiben szerepel még Heimdall, az ázok egyike, aki őrt áll az istenek világához vezető szivárványhíd előtt. Heimdall Loki ellenfele; az istenek végső harcában megöli Lokit, ám maga is elpusztul a párviadalban.

Az istenek közé tartozik a szép, de együgyű Honir is. Az istennők közül az első Frigg, Odin felesége, akit a források néha felcserélnek a vánokhoz tartozó Freyjával.

A kisebb istenségek között említik Bragit, a költészet istenét, a skaldok patrónusát, akinek nyelvére runák vannak vésve. Felesége, Idunn (Iduna) őrzi az aranyalmát, amely az örök ifjúságot biztosítja az istenek számára. Említés történik Odin két fiáról (Vidar és Vali), akiknek az „istenek alkonyáról" szóló történetekben jut szerep. Skandináviában egy Ull nevű istenség kultusza is bizonyítható, neve svéd és norvég helynevekben maradt fenn. Szép vadásznak képzelték, aki hótalpakon kergeti a vadat.

Surtr a tűz birodalmának uralkodója, az utolsó küzdelem során ő vezeti harcba az istenek ellenségeit, s az ő tüze pusztítja el a világot.

Az isteneken kívül számos démoni lény is szerepel az északi germán mitológiában. A törpéket név szerint is felsorolják a két *Edda* dalai, történetei; ők készítik pl. a csodálatos aranytárgyakat, amelyek a Nibelung-mondában is jelentős szerepet játszanak.

Az óriások többnyire a jég birodalmában laknak, és

ellenségei az isteneknek. THOR istennek az óriásokkal vívott küzdelmeiről már az előbbiekben szóltunk. Novellisztikus formájú elbeszélés mondja el THIÁZI óriás kalandját az ázokkal. Ez az óriás sas alakjában bosszantotta az isteneket, és LOKIT egy fahusánggal együtt a levegőbe emelte. LOKI életéért cserébe az istenek aranyalmáját kérte, amelyet IDUNN őrzött. Csakhogy az aranyalma eltűnése után az istenek őszülni, öregedni kezdtek, mert ez biztosította számukra az örök ifjúságot. A ravasz LOKI azonban csellel visszaszerezte az aranyalmát, és THIÁZI életével lakolt vakmerőségéért.

Egy óriás vállalkozott arra is, hogy felépíti az istenek várát, Asgardot, cserébe azonban azt kívánta, hogy FREYJA legyen a felesége. Itt is LOKI ravaszsága mentette ki az isteneket a bajból. LOKI kancává változott, és hangos nyerítéssel hívni kezdte az óriás építőmester ménjét, amely a köveket hordta az építéshez. Egész éjjel kergetőzött a két ló, s az építőmester nem készült el a kijelölt határidőre; így az ázokat nem kötötte többé az eskü. Felépült Asgard minden ellenszolgáltatás nélkül.

A természeti démonok közé tartozik AEGIR is, a tenger ura, aki jó viszonyban élt az istenekkel, sokszor látta őket vendégül. A *verses Eddá*ban róla szól az *Aegisdrecka* című ének. Az ének elején a jégóriások ellopják a tengeristentől azt a hatalmas üstöt, amelyben a méhsert főzik. THOR indul útnak, hogy visszaszerezze az elorzott tárgyat. Különböző erőpróbák után a tolvaj HYMIR óriás feleségének segítségével THOR visszaszerzi az üstöt. Ezt a történetet is a telet jelképező jégóriások s a tavaszt jelző mennydörgés allegorikus küzdelmének szokták felfogni.

Tűzdémonokat is emlegetnek az északi germánok mitikus történetei. Ezek közé tartoznak LOKI félelmetes gyermekei is, akikről már szó esett (HEL, FENRIS és a MIDGARD kígyó).

ODIN kíséretéhez tartoznak a VALKÜROK. Ők az isten követei; ha harc közben egy vitéz előtt megjelenik a VALKÜR, akkor az tudja, hogy elérkezett halála órája. A halott vitéz szellemét a VALKÜRÖK a Valhallába kísérték. Ezt hatalmas teremnek képzelték; a háztető fényes pajzsokból állt. A vitézek itt ettek, ittak, és újabb csatára készültek. A világ végéről szóló történetekben a halott harcosok az istenek oldalán vesznek részt az utolsó küzdelemben. A közönséges halandók viszont a HELBE jutnak haláluk után, e név az angol hell, német Hölle szóban pokol jelentéssel maradt fenn.

Az emberek sorsát a NORNÁK döntik el, akik a világfa tövében tanyáznak. Határozataikat az istenek sem képesek megmásítani. Az északi germán vallásban igen jelentős szerepet játszott a végzetbe vetett hit.

Az északi germánok mitikus történetei más démoni lényeket is említenek. Ezek részben a népköltészetben, mondákban éltek tovább.

Szerepelnek az északi mitológiában FYLGJÁK is, ezek egyéni (vagy nemzetségi) védőszellemek, akik veszély esetén jelennek meg az emberek előtt; többnyire haláluk óráját jelzik.

A két *Eddá*ban több történetet találunk a világ és az ember keletkezéséről, továbbá a világ végéről. Snorri Sturluson *Eddá*jában ezek a történetek keretelbeszélésbe vannak foglalva *(Gylfaginning)*. GYLFI svéd király útnak indul, hogy felkeresse az isteneket, megszerezze tőlük a titkos tudományt. Az istenek nem mutatkoznak előtte igazi formájukban, elmesélik azonban a világ és az élőlények létrejöttét.

Ugyanezt a tárgyat tartalmazza a *verses Edda* egyik legtöbbet elemzett darabja, a *Völuspá*. Ebből megtudjuk, hogy „a régi időkben semmi sem volt, nem volt sem homok, sem tenger, sem sós habok. Nem volt

lenn föld, nem volt fenn ég, nem zöldült a fű, ásított a semmi". A határtalan semmiben élt a titokzatos világszellem. Ő teremtette meg északon a jég, délen pedig a tűz országát. Az előbbiből folyamok eredtek, az utóbbiból pedig forró lég áramlott. Ott, ahol a forró levegő a fagyos folyamokkal találkozott, megolvadt a jég, s létrejött YMIR óriás, továbbá egy óriási tehén, ennek tejéből táplálkozott YMIR. A tehén addig nyalogatta a sós sziklákat, míg azok emberi alakot öltöttek, s előlépett BUR isten. BUR fia feleségül vette YMIR lányát, s házasságukból isteni gyermekek származtak; az első közülük ODIN volt.

Később harc támadt istenek és óriások között. Az istenek megölték YMIRt, a mélységbe lökték, s belőle teremtették meg a világot. Húsából lett a föld, véréből a tenger, fogaiból a sziklák, hajából a fák és bokrok, koponyájából az égbolt. Szemöldökei falat alkottak, ez választotta el a szárazföldet a tengertől.

Beszámolnak az *Eddák* az égitestek teremtéséről, az éj és a nap, a csillagok létrejöttéről is. Az embereket az északi mitológia szerint fából alkották meg az istenek, a férfiakat kőris-, a nőket égerfából. Az első férfi neve ASZKR, az első nőé pedig EMBLA. – Az eredetmondák közé tartozik a *Rigsmál* is, amely a társadalmi rendek, a foglalkozások kialakulásáról szól.

A germán mitológia ismeri a világfa-képzetét is. A régi germánok fa-tiszteletéről az antik szerzők többször beszámoltak. A frízek még a középkorban is tölgyfák alatt tartották gyűléseiket. A szászok IRMINSULja, amelyre a forrásokban több utalás is történt, hatalmas fatörzs volt: a világot tartó oszloppal azonosították; a szászok szent oszlopát Nagy Károly egy hadjárata alkalmával elpusztította.

Az *Eddák*ban a világfát YGGDRASILnak nevezik. Koronáján fellegek fészkelnek, törzse alatt lakik a három sorsistennő. Gyökerei között van MIMIR óriás

kútja, a bölcsesség forrása. A hagyomány szerint Odin azért áldozta fel fél szemét, hogy e kútból ihasson.

Az *Eddák* történetei nemcsak a világ keletkezéséről, hanem a világ végéről is megemlékeznek *(Ragnarök)*. A vallástörténészek nézete szerint e világvége-mítosz nem ősi germán eredetű, hanem a keresztény hit vagy más vallások kozmogóniájának hatására alakult ki. Az *Eddák* szerint az istenek ellenségei: az óriások Loki isten gyermekeivel, Fenris farkassal, Midgard kígyóval és Hellel, továbbá a tűzdémonokkal szövetkeznek. Megremeg a föld, kiönt a tenger, és az egész világ a tűz áldozatává lesz. Később új föld emelkedik a tenger habjából, új istenek veszik át az uralmat, és új emberi nemzetség népesíti be a földet. Thor fiai ragadják magukhoz a hatalmat, megtalálják apjuk csodatévő kalapácsát is. Baldr kiszabadul a holtak országából, s újra megjelenik. A fűben aranytáblákat lelnek, s a rájuk vésett runajelekből megtudják, milyen csatákat vívtak régen az ázok.

Az északi germán mitológiában az istenek lakóhelyét, Asgardot szivárványhíd köti össze az emberek világával, Midgarddal. A jég és fagy birodalma Niflheim (a Ködbirodalom), a halottaké Hel. Más adatok arra is utalnak, hogy a világot kilenc rétegből állónak képzelték, ezek közül három a föld alatt, három a földön és három az égben terült el.

Az *Eddák* és a germán mitológia más forrásai az istenekről szóló kozmogóniai tárgyú történeteken kívül hősmondákat is tartalmaznak, amelyekben az isteneknek és isteni származású hősöknek egyaránt szerepe van.

E hősmondák közül a legjelentősebb a Nibelung-mondakör, benne történelmi személyek és valódi történelmi események emléke is él: így a burgundi királyi család pusztulása az V. században és Attilának külön-

böző germán csoportokkal való összeütközése, illetőleg szövetsége.

A NIBELUNG-monda sokféle kiágazása és változata közül két összefüggő és költői értékű feldolgozás maradt ránk. A német nyelvű *Der Nibelunge Not* hosszú epikus alkotás, mely a XII–XIII. század fordulóján Passau környékén nyert írásos formát. Az északi germán változatok a régebbi *Edda* dalciklusából ismerhetők meg. Bár e kétféle feldolgozás között lényeges eltérések is vannak, kétségtelen, hogy e mondakör fő vonásai északi és nyugati germánoknál egyaránt ismertek és hasonlók voltak.

A *verses Eddá*ban több ének szól a NIBELUNG-monda főhősének ifjúkoráról. SIEGFRIED (az *Eddá*ban SIGURD), akár a görög AKHILLEUSZ és az ír CU CHULAINN, korai halálra rendeltetett vitéz.

Az *Edda* leírása szerint három isten: ODIN, LOKI és HONIR vízeséshez jut, amelyben vidra formájában úszkál OTR törpe. LOKI puszta gonoszságból egy kővel megcélozza, és agyonüti a vidrát. Estefelé az istenek HREIDMÁR varázslónál szállnak meg, és LOKI elmeséli neki, hogyan ölte meg a vidrát. HREIDMÁR rádöbben, hogy a megölt vidra OTR, a saját fia. Előhívja két fiát, FAFNIRT és REGIN törpét, hárman váltságdíjat követelnek a megölt OTRért. HREIDMÁR azt kívánja, töltsék meg a vidra bőrét arannyal, különben a három isten az ő foglya marad. Az aranyat LOKI egy ANDVARI nevű törpétől szerzi meg. A törpe megátkozza a kincset, hogy minden birtokosa erőszakos halállal haljon meg.

Az istenek kifizetik a váltságdíjat HREIDMÁRnak, de az elátkozott arany már első tulajdonosainak is vesztét okozza. FAFNIR és REGIN megölik apjukat, hogy az arany birtokába juthassanak. FAFNIR sárkánykígyó alakjában őrzi a kincset, fivére, REGIN pedig azon gondolkodik, hogy szerezhetné meg az aranyat *(Regins mál)*.

A következő történet, amely a NIBELUNG-mondakör-

be tartozik, a *Völsunga-saga* címet viseli; ez SIGURD származásáról szól, akinek családfáját az *Eddák* ODINig vezetik vissza.

A *Fáfnismál* és *Sigrdrífumál* című *Edda*-énekek SIGURD ifjúkoráról számolnak be. SIGURDOT a varázstudománnyal bíró REGIN törpe neveli, csodakardot is szerez neki. REGIN arra akarja SIGURDOT felhasználni, hogy segítségével megszerezze fivérétől, FAFNIRTÓL az aranykincset.

Az *Edda*-ének párbeszédes formában írja le SIGURD és FAFNIR találkozását. SIGURDnak sikerül halálos sebet ejtenie FAFNIRON. A haldokló sárkány figyelmezteti SIGURDOT, hogy az elátkozott arany őrá is romlást hoz majd. De SIGURDOT szintén elkáprázтatja a rengeteg kincs. A madarak szavából megtudja, hogy az álnok REGIN az ő életére tör, REGINT is megöli hát, és így egyedül övé lesz az értékes zsákmány.

A német változat ugyancsak ismeri a sárkánnyal való küzdelem motívumát, bár részleteiben eltér az *Edda*-beli változattól. (A német monda szerint a kincs eredetileg a NIBELUNGOK kincse volt; a német epikus feldolgozás és a mondakör innen kapta nevét.)

Az *Edda* szerint a madarak tanácsára SIGURD felkeresi BRÜNHILD valkürt. BRÜNHILD valaha megszegte ODIN parancsát, s ezért az isten arra ítélte, hogy változzék földi halandóvá, s halandó ember legyen a férje is. BRÜNHILD annyi enyhítést kért, hogy akkor legalább a legvitézebb halandó felesége legyen. ODIN elvarázsolta a valkürt, és lánggal körülvett palotában rejtette el; a lánggyűrűn csak a legbátrabb vitéz tud áttörni. Ezt a feladatot SIGURD oldotta meg. BRÜNHILD megtanította SIGURDOT a runák ismeretére, és örök hűséget fogadtak egymásnak.

Az *Edda*-dalok utalnak a NIBELUNG-történet következő epizódjaira is, amelyeket a német eposz más nevekkel, sokkal részletesebben, de nagyjából hasonló módon mond el. Mindkét változatban a fiatal hős meg-

csalja a valkürt, s egy királylányt vesz feleségül. A sértett valkür szövetkezik a hős sógoraival, akik viszont az aranyra áhítoznak, s orvul megölik SIGURDOT. Özvegye bosszút esküszik. Egy idő múlva férjhez megy a hun Attilához, és az ő segítségével véres bosszút áll férjéért.

A régebbi *Edda* őrizte meg egy másik mondakör, a VOLUND-monda emlékét is. Ezt is sok germán törzs ismerte, az óangol költészetben, normann feliratokban is utalnak rá. (A történet párhuzamait az antik görög és latin mitológiában is megtaláljuk.) Az *Edda*-beli változatban VÖLUND kovács a finn király fia, aki valaha hattyúszüzet vett feleségül. Hét év után a tündérlány elhagyta férjét, s az arany ékszereket készítő művész egyedül lakik a Farkasvölgyben. NIDUD svéd király rabságba ejti VÖLUNDOT, lábát megcsonkíttatja, s arra kényszeríti, hogy számára készítsen ékszereket egy puszta szigeten. VÖLUND azonban szörnyű bosszút áll: megöli NIDUD két fiát, megerőszakolja NIDUD lányát, BÖDVILDet, majd a saját maga készítette szárnyak segítségével felrepül, s elmenekül a szigetről.

Az angolszász hősmondák közül hosszabb, összefüggő alkotás BEOWULF története. Ez is már a kereszténység felvétele utáni korszakban került lejegyzésre; keresztény és pogány elemek keverednek benne. Két fő részre oszlik. Az első rész BEOWULFnak GRENDELlel, egy tengeri szörnnyel vívott, szerencsés kimenetelű párviadalát mondja el. A második részben a megöregedett BEOWULFnak kincsőrző sárkánnyal kell megvívnia; a küzdelemben mindkét fél elpusztul.

Az *Edda*-dalok más hősmondakörök emlékét is fenntartották. A mitikus elemeket tartalmazó *Grottasongr* egy dán királyi család sorsáról számol be, azt igazolva, hogy a dán hősepika tárgyai Izlandon a XIII. század körül még ismertek voltak. A történet a szerencsét és boldogságot őrlő csodamalomról szól, amely

tulajdonosa kapzsisaga miatt utobb szerencse helyett balsorsot, háborút őröl.

Az északi germán mítosz és kultusz egyes mozzanatait az izlandi sagák, családregények és a skandináv krónikások művei őrizték meg. Ezek általában történelmi igénnyel íródtak, s különösen a keresztény vallás felvétele körüli harcokra szolgáltatnak értékes adatokat. Az északi germánok mitológiáját tehát sokkal jobban ismerjük, mint Európa más, germán nyelven beszélő népeinek pogány hitvilágát, amelyről írásos emlékek alig maradtak ránk.

A XIX. századtól kezdve a vallástörténeti kutatók a régi írásos források mellett az élő néphagyományokból is igyekeztek az eltűnt mitológiára visszakövetkeztetni. Különösen a német kutatók fáradoztak azon, hogy a német nép mondáiból, szokásaiból rekonstruálják az elveszett istenvilagot. Említettuk már, hogy a levegőben vonuló vadászokról, illetőleg harcosokról szóló mondakörben WOTANnak (ODIN), a halottak vezetőjének emlékét vélik felfedezni.

A természeti démonok: törpék, óriások és más tündéri lények is tovább éltek a népi emlékezetben; ide szokták számítani a HOLLE anyóról szóló történeteket is, aki egyebek között a szuletendő gyermekek lelkét őrzi egy tóban. Ez a népi emlékanyag, az ún. niedere Mythologie, alsó mitológia Európa minden, germán nyelvet beszélő népénél kisebb-nagyobb mértékben élt még a XIX. század derekán is mondákban, népszokásokban és népköltészetben.

A GÖRÖGÖK, AZ ETRUSZKOK ÉS A RÓMAIAK

A GÖRÖGÖK

A görög nép gazdasági-társadalmi berendezését, mindennapi életét, kultúráját, mindezeknek alakulását, fejlődését a gazdag feliratos és papirusz-anyagon kívül híven tükrözik irodalmi és képzőművészeti alkotásai, az előbbiek között történetírói is. Maguk vezetnek be emlékanyaguk és irodalmi hagyatékuk segítségével kultúrájuk ismeretébe, szólnak hozzánk másfél évezred távolságából, feltárják előttünk életüket, gondolkodásukat. Műveikből ismerjük meg hitvilágukat irodalmi tükröződését. Különösen ki kell emelnünk a görög vallás ismerete szempontjából az irodalmi emlékek közül Homérosz eposzait és a homéroszi költeményeket. Fontos továbbá Hésziodosznak *Az istenek születése* c. műve. Ugyancsak szükségesek a görög vallás ismeretéhez a tragédiák, Aiszkhülosz, Szophoklész és Euripidész drámái.

A görög föld lakossága ugyanúgy állt szemben a természet erőivel, ugyanolyan módon igyekezett velük és velük szemben életét biztosítani, őket a maga érdeké-

ben felhasználni, mint minden más ősközösségben élő nép. Féltek a villámtól, a vihartól, a vadállatoktól, élelmet kerestek, örültek a világosságnak, a napfénynek. Fejlődésük során később már felmerült a tűz félelmetessége, egyben hasznossága, a termés biztosításának, az állatállomány megvédésének a gondja, szemben álltak a millió veszélyt rejtő, de ugyanakkor élelmet is nyújtó, új tájak felé vivő tengerrel. A természeti erőknek védtelenül kiszolgáltatott ember itt sem talált más magyarázatot a vele történő vagy őt fenyegető, illetve számára kedvező lehetőséget nyújtó jelenségekre, mint hogy az embernél hatalmasabb lények tevékenységének, hatásának képzelte el. Éppen úgy meg akarta nyerni őket, mint más hasonló fejlődési fokon álló nép.

De mint mások is, szerette volna objektiválni a maga számára ezeket az erőket. Előbb állat alakban (sas, bagoly, bika, tehén, ló, szarvas, galamb) jelenítette meg őket (teriomorfizmus). Majd megkezdődött a természeti erőknek ember alakban való elképzelése (antropomorfizmus). Néha sajátos keveredésben jelentkezik a kettő. Félig ember, félig állat alak alakul ki az emberek fantáziájában: ló (KENTAUROSZOK), bika (MINÓTAUROSZ), madár (HARPIÁK, helyesebben Harpüiák), oroszlán (SZPHINX), hal (TRITÓN) egyaránt összekapcsolódhatik az emberi testtel. Az ember alakban elképzelt természeti erő – az isten – megjelenhetik, ha érdekei úgy kívánják, állat alakban is (pl. ZEUSZ sas vagy bika képében); néha esetleg a régi teriomorf alak az isten kedvelt állatává válhatik (ZEUSZNAK a sas vagy a bika, HÉRÁNAK a páva és a tehén, ATHÉNENAK a bagoly, POSZEIDÓNNAK a ló, ARTEMISZNAK a szarvas). Az irodalomban állandó jelzők is őrzik a régi teriomorf alak emlékét: pl. a bagolyszemű ATHENE, a tehénszemű HERA stb.

Az istenek emberiek, de emberfölöttiek is. Úgy élnek, éreznek, mint az emberek, képességeik, erényeik, hibáik, érzéseik, szenvedélyeik azonban nagyobbak az emberekénél. Halhatatlanok és örökké fiatalok marad-

nak – állandóan léteznek, akár a természeti erők. Emberi alakban megjelenítésük a fejlődés során oda vezet, hogy az istenek „társadalma" tükörképévé válik a földinek. Zeusz, „az istenek atyja és királya" éppen olyan, mint a bomló nemzetségi társadalom valamelyik nagycsaládjának a feje, illetve később a patriarchális király. Rokona valamennyi istennek, de parancsolója is. Gyűlésbe hívja az isteneket, mint a patriarchális királyok.

A vallási elképzelések egy ideig elevenen élnek, hatnak, ugyanakkor formálódnak, át is alakulnak. Hatnak rájuk a szomszédságban élő népek elképzelései, szokásai. A helyi hit és a vele kapcsolatos kultikus cselekmények változatosan ötvöződnek az újonnan érkezettekkel. Újabb és újabb variánsok jönnek létre.

A gazdasági-társadalmi fejlődés előrehaladásával megindul az immár állattenyésztővé vagy földművelővé vált nép küzdelme újabb területekért. A természeti erők mellett egyre nagyobb a társadalmiak szerepe. Egyelőre ezek is ismeretlenek, titokzatosak, velük szemben is védtelenül áll az egyén. A harcok szerencsés vezetői, a legvitézebbek, hasonlók a természeti erőket megjelenítő istenekhez. Talán leszármazottaik örököltek valamit emberfölötti lényükből, vagy más módon részesei a manának, a természetfölötti erőnek, ezért tudnak a többi ember fölé kerekedni. A görögök úgy érzik, hogy jó lenne őket is megnyerni, jóindulatukat, védelmüket megszerezni a más oldalról fenyegető veszélyekkel szemben. A vallási elképzelések, a mítoszok világa kibővül. A hősökkel együtt küzd isteni rokonságuk is. Az uralkodó osztály pedig hatalma igazolására használja fel mind ősei dicsőségét, mind a mitikus képzeteket.

Ezen a fokon tárul elénk a görögök mitológiája, így, fejlődésének ebben az állapotában őrizték meg számunkra Homérosz eposzai, az *Iliász* és az *Odüsszeia*, valamint Hésziodosz *Theogonia* (Az istenek születése)

című munkája. Ekkor még naivan hittek a görögök a mitológiában. Fejlettebb formában, a sorsot, a természetet, az emberi lét kérdéseit megilletődött tisztelettel néző, de az eszmélődni, gondolkodni kezdő ember kritikájával ábrázolva, inkább elvont, erkölcsi fogalmak költői szimbólumaként kerültek az istenek a görög drámaírók nagy műveibe. Nem egy drámaíró illeti bírálattal az istenek mögé rejtőző emberi önkényt. Aiszkhülosz PROMETHEUSZA lázad büntetése ellen: lehet, hogy vétett az istenek, a hagyomány ellen, de meghozta az emberek számára a jobb életet, a tudás fényét, az ész diadalát a bajok felett, s ez jobb, mintha kitartott volna a régi rend mellett. Euripidész egyenesen igazságtalansággal vádolja az isteneket, illetve a velük szentesített társadalmi rendet.

A népi vallásosság mellett ebből a kettős hagyományból, az eposzokéból és a drámákéból, továbbá ezek képzőművészeti vetületéből terjedt el az egész hellenisztikus kultúrában a görög mitológia, így hatott a római vallási elképzelésekre és a római irodalomra is. A görög és a római irodalom hatására kerültek át a görög istenek és héroszok az európai kultúrába, s lettek – most már nem a görög nép hite szerint, hanem az irodalmi és művészeti hagyományban – halhatatlanok.

A görög kultúra, így a vallás kialakulásában nem hanyagolható el Kréta szerepe, azé az aránylag ismeretlen világé, amelyet csak a XX. század elején fedezett fel a tudomány. Ma is probléma még, mennyi a kisázsiai, az egyiptomi és a görög elem e sziget kultúrájában. A krétaiak írását most kezdi megfejteni a tudomány, vallásukat főleg képző- és iparművészeti emlékeik alapján ismerjük. Mint pásztorkodással, majd tengeri halászattal, később földműveléssel, tengeri kereskedéssel foglalkozó népnek a termékenység, a nyájak védelme és a tengerrel való harc volt a legfon-

tosabb. A veluk kapcsolatban álló természeti erők részesültek tehát tiszteletben. Ezek teriomorf megjelenítése: bika (tiszteletére játékokat tartanak), kígyó, oroszlán és a képzeletbeli griffmadár meg a már részben ember alakú szfinx. Majd megjelennek Krétán is az ember alakú elképzelt istenek.

Három személlyé formált istenséggel találkozunk: egy asszonnyal, akié a legfőbb hatalom (bizonyára a matriarchális, anyajogú társadalom hatásaként), egy férfival és egy szűz leánnyal. Az asszony és a férfi termékenységistenek, a későbbi elképzelésekben: a gazdagság megszerzői. Az asszony hatalmában áll az élet és a halál, a szaporodás, a termékenység, általában: az uralom a természeti erők felett. Ő segít az állatok megszelídítésében is. Alakja nemcsak a krétai hitvilágban fordul elő, hanem mindenütt az Égei-tenger mellékén. A későbbi frígiai MAGNA MATER, a Nagy Istennő tisztelete sok hasonló vonást őriz.

A krétai mítosz tükröződik bizonyára a MINOSZ királlyal kapcsolatos görög hősmondában is.

A krétai szűz istennőt kezében tengeri halászhálóval ábrázolják. Egyesek a görög mondák BRITOMARTISZ nimfájával azonosítják, aki az őt szerelmével üldöző MINÓSZ király elől a tengerbe ugrott, és akinek életét tengeri halászok hálója mentette meg. Az említettek már utalnak Kréta és a görögök mitológiájának kapcsolataira. Ne felejtsük el azt sem, hogy a görögök Kréta szigetét teszik meg ZEUSZ szülőföldjének, ZEUSZ szinte helyi istensége a szigetnek. (Lásd a későbbiekben EUROPE mondáját, amelyben ZEUSZ is bika képében jelenik meg, és EURÓPÉT Krétára viszi, krétai királyok anyjává teszi meg.)

A világ ősállapota a KHAOSZ volt, alkotó részei összevissza bonyolódtak. Rájuk borult a sötétség, az éjszaka: a NÜX. Egy légáramlat termékenyítette meg a

KHAOSZT; ezüsttojásból szuletett EROSZ, a vonzalom, a szeretet. De EROSZ magányától elborzadva visszabújt az ezüsttojásba, onnan hívta létre URANOSZT, az eget és GAIÁT, a földet. URANOSZ és GAIA gyermekei a TITÁNOK és TITANISZOK. Közülük KRONOSZ áll bosszút apján a TITÁNOK segítségével, idősebb testvérei, a HEKATONKHEIREK (százkezű óriások) és a KUKLOPSZOK (egyszemű óriások) elpusztítása miatt. URANOSZ kiömlő véréből születtek a lelkiismeret-furdalás és a bosszúállás istennői, az ERINNUSZOK: ALLEKTÓ (Aléktó), TISZIPHONE és MEGAIRA. De KRONOSZ nem lehetett nyugodt győzelmében. Egy jóslat figyelmeztette arra, hogy az ő uralmának is saját gyermeke fog véget vetni. Ezért nyelte le megszületése után valamennyi gyermekét: HESZTIÁT, DÉMÉTERT, HERÁT, HADESZT (PLUTÓNT) és POSZEIDÓNT. Felesége, RHEIA ezért rejtőzött el Kréta szigetén következő fia, ZEUSZ, születése előtt. A gyermeket a Dikté-hegy nimfái nevelték fel. ZEUSZ felserdülve mérget adott be atyjának, aki ettől sorjában kihányta elnyelt gyermekeit. Ezután ZEUSZ – testvérei és a Tartaroszból, az Alvilágból kiszabadított HEKATONKHEIREK és KUKLOPSZOK segítségével – hadat indított KRONOSZ és a TITÁNOK ellen. Le is győzte apját. A világon megosztozott bátyjaival: POSZEIDÓN lett a tengerek ura, HADESZ az Alvilágé, magának pedig az égi uralmat tartotta meg. Ez a győzelem tette őt királylyá az istenek felett. Testvérével, HERÁval házasságra lépve uralkodik többi testvérén, isteni gyermekein, az alacsonyabb rangú isteneken és a halandókon. Székhelye az Olümposz, ahol Homérosz szerint soha sincs vihar vagy zivatar, állandóan szelíd napfény süt, ahol boldog gondtalanságban élnek az istenek. Ide várja ZEUSZ tanácskozásra meg önfeledt, derűs lakomázásra, az AMBRÓZIA és a NEKTÁR, a csodálatos étel és ital elfogyasztására testvéreit és gyermekeit. Az Olümposztól távol van minden, ami gondot, bánatot okozhat. Lakóinak csak egyszer kellett komoly veszedelemmel szembe-

nézniök, amikor ZEUSZ nagyanyja, GAIA megirigyelte hatalmukat, boldogságukat, és bosszút forralt. Új óriásnemzedéket hozott a világra: a kígyólábú GIGÁSZokat, akik világrajövetelük pillanatában megkezdték harcukat az Olümposz lakói ellen. De ezek összefogtak, bevonták szövetségükbe a Peloponnészosz halandó hősét, ZEUSZ fiát, HÉRAKLÉSZT is, és harcuk nem volt eredménytelen. ZEUSZ lesújtotta villámaival TÜPHÓNT is, GAIA fiát, a gonosz, förtelmes szörnyeteget. Egyes mítoszok szerint az Alvilágba száműzte, más elbeszélések szerint valamely vulkán (Etna stb.) alá temette, s a szörny lehelete okozza a vulkáni kitöréseket. ZEUSZ uralmát ettől kezdve nem zavarja többé semmi. Hatalma nagy, szemöldökének összehúzásától még az Olümposz is megrendül. Ő küldi a viharokat; büntetése a villámcsapás; haragját vagy akaratát fejezi ki a mennydörgés. Tőle származik a termékenyítő eső is. Ő az igazságosság, az erkölcsi világrend őre. Megbünteti azokat, akik elhanyagolják THEMISZT, a törvények őrét és DIKÉT, a jogot. Világuralma az „egész"-re fordít gondot, nem áll senkinek a pártján. Ha az istenek és istennők pártfogoltjaik miatt civódnak, mindig igyekszik igazságosan egyezséget létrehozni. Legfőbb őre az eskünek. Az adott szót megszegő magát ZEUSZT sérti meg. Védi a magántulajdont. Oltalma alatt áll az idegen, a segítségre szoruló.

ZEUSZ párja a világuralomban testvére és felesége, HÉRA, a nők, főleg a szülő asszonyok és a házasság védője. Egy mítosz szerint háromszáz évig várt arra ZEUSZ és HÉRA, hogy házasságra léphessen. Nászuk egy magas hegy ormán ment végbe kora tavasszal. HÉRA engedelmességgel tartoznék ZEUSZnak, de bizony nemegyszer lázadozik férje hatalma ellen. Féltékeny is, hiszen ZEUSZ igen sokszor megszegi a házastársi hűséget kisebb rangú istennőkkel, de földi nőkkel is. (Így olvasztotta ugyanis egy isten köré a görög mítosz a sok különböző helyi hagyományt, amint azt majd a követ-

kezőkben is látni fogjuk.) Zeusz „hűtlensége" azonban annak is a jele, hogy a görög erkölcs csak a nőktől kívánta meg, hogy csorbítatlanul megőrizzék a házassági hűséget, amelyet Zeusz testvére, Hesztia védett. Zeusz nem féltékeny, csak Hera, aki hűséges is; maga kér buntetést csábítója, megkísértője, Ixión számára.

Hera azonban nemcsak a Zeusztól elcsábított isteni vagy halandó nőkre féltékeny, hanem férjének arra a leányára is, aki csupán Zeuszé; fejéből pattant ki, mint a gondolat; a szűz Pallasz Athenera, arra a nőre, aki nem érvényesíti vonzó női szépségét, hanem az igazságos harcnak és a mesterségeknek él. Tudja, hogy közel áll Zeusz szívéhez, hiszen az ő isteni értelmének, meggondoltságának megnyilvánulása; ezért félti tőle Hera a hatalmát. Athene maga a megtestesült értelem, ezért áll minden az oltalma alatt, amit az értelem teremt. Ové a jogos, az igazságos, a „városvédő" harc, amit értelemmel, megfontoltsággal, inkább ésszel, mint erővel vívnak, míg a gyűlölködő, vad tusák és igazságtalan harcok Aresz oltalma alá tartoznak. A mesteri, művészi munkákra Athene tanította meg az embereket, a nagyobb fizikai erő megnyilvánulását követelőkre pedig Hephaisztosz. Athene olajfával ajándékozta meg az embereket, fonásra, szövésre tanította az asszonyokat, hajóépítésre a férfiakat. Hephaisztosznak, a csúf és sánta istennek, akit anyja, Hera is szégyellt, és kis híján el is pusztított, kovácsműhelye van az Olümposzon, illetve a későbbi hagyomány szerint az Etna kráterében, ott készíti Zeusz villámait és a tobbi isten fegyverzetét. Athene a békés munkálkodás őre, a művészet feltalálója, hiszen a hagyomány szerint maga faragta legrégibb faszobrát, a Palladiont, azaz a kis Pallaszt. Hephaisztosz pedig – mint más mítoszok kovácsai is – a harc és az elnyomás eszközeit készíti az emberek számára. Hephaisztosz tűzzel és erővel kényszeríti formába az anyagot; Kratosz (az Erő) és Bie (az Erőszak) a segédei. Athene és Hephaisztosz

egyaránt a fejlődő rabszolgatartó társadalom istenei. Mindketten az ipari munkát védik, a termelés egy fejlettebb formáját. Származásukkal mindketten a patriarchális társadalom igazolói. A szép és tökéletes ATHÉNE csak apjától származik, a csúf HEPHAISZTOSZ pedig csak az anyjától. A fejlődő társadalomra mutat az is, hogy ATHENE tiltja a vad, a kegyetlen, az embertelen harcot, és védi a termelő munka fontos részét végző hadifogoly-rabszolgákat.

ATHENE szépségével és bölcsességével önmagában is egész, nincs szüksége isteni párra. A csúf, de erős és ügyes HEPHAISZTOSZ mellé isteni párként kellett rendelni a szépség istennőjét, APHRODITÉT. Ő az URANOSZtól megtermékenyített tengerből született; a tengerből, amint ezt a görög természetrajz a gyöngyről tanította. Rá nem féltékeny HERA, hiszen mint a csábító női szépség, később a szerelem istennője, fiával, ERÓSSZAL együtt szövetségese a házasságot létrehozó és védő HERÁnak. APHRODITE a tenger szülötte; mindenkit és mindent legyőző ereje azonban a tengernek is parancsol. Templomai a tengerparton állnak, kertek övezik őket. Mert APHRODITE szereti az életet, a virulást. A legszebb kert az istennő kedves szigetén, Küproszon (Cipruson) van, ide hajózott kagylóban rögtön születése után. Innen kapta KUPRISZ nevét is. Itt él fiával, ERÓSSZAL (későbbi elképzelések szerint annak pajtásaival, az erószokkal is), továbbá a három KHARISSZAL, a báj, a kedvesség istennőivel: EUPHROSZÜNEval (a Boldogsággal), THALEIÁval (a Virulással) és AGLAIÁval (a Fénnyel). A khariszok APHRODITÉ kísérete. ERÓSZNAK és társainak pedig az a dolguk, hogy nyilaikkal isteni és halandó szíveket megsebezve szerelmet ébresszenek bennük. APHRODITE fia az istenek szívét veszi célba, pajtásai a halandókét. Az istennő kertjében két forrás fakad: egy édes és egy keserű. Ezekbe mártják az erószok nyilaikat, így keltenek boldog és boldogtalan szerelmet. APHRODITÉ kíséreté-

ben van még HIMERIOSZ, a vágy és HUMENAIOSZ, a menyegző istene.

Az Olümposzra kerültek ZEUSZNAK KOIOSZ titán és PHOIBÉ titanisz leányától, LETÓTÓL származó gyermekei: APOLLÓN és ARTEMISZ is.

APOLLÓN a fény, a világosság istene. Nem azonos a napistennel, csak később olvasztotta magába annak vonásait. APOLLON jelképezi a szellem világosságát és messzire látás képességét, ezért lett a jóslás és a lantos költészet istene. Delphoiban, híres jóshelyén, szentélyének felirata ez volt: „Ismerd meg magadat!", azaz lásd az értelem fényével azt is, amit a legnehezebb: önmagadat; ismerd meg magadat gyarló, törékeny emberi mivoltodban! A fény azonban nemcsak az öntudatra ébredést és az alkotást segíti, hanem a pusztítás eszközévé is válhatik, főleg a mediterrán vidékeken. APOLLON nyila messzire jut el, és gyilkolhat is. A betegséget és a hirtelen halált az ő nyilának tulajdonítják, de ő küldi a gyógyulást is. A gyógyításon fáradozik fia, ASZKLEPIOSZ és ennek leánya: HÜGEIA, aki az egészség adományát nyújtja. Az utóbbi névadójává vált az egészség fenntartását szolgáló tudománynak: a higiéniának. APOLLÓN minden ellen harcol, ami pusztulást hoz, betegséget terjeszt, ezért kapta a „farkasölő", „egérölő" mellékneveket. Megölte Delphoiban a PÜTHÓN nevű sárkányt: ennek emlékére rendezték a püthói versenyjátékot, és innen kapta nevét a delphoibeli jósló papnő, a pithia (helyesen püthia), akinek kéngőzök okozta kábulatában kiejtett szavait a papok jóslatokká igyekeztek alakítani – lehetőleg olyan formában, hogy az minden eshetőségben beváljon. (Pl.: Élve... nem... halva... térsz... vissza... a csatából.) E jóslatok néha olyan képletesek voltak, hogy többféleképpen lehetett őket értelmezni. A perzsa háborúk idején pl. úgy nyilatkoztak, hogy „Athén üdve a fabástyákon nyugszik". A fabástyák éppen úgy jelenthették a Themisztoklész

ajánlotta hajóhad hajóit, mint a város szárazföldi védelmének megerősítését, amit viszont az arisztokrata párt szorgalmazott.

Delphoi közelében áll APOLLÓN szent hegye, a Parnasszosz. Itt, mások szerint a Helikón hegyen, ismét mások szerint a Tempé folyó völgyének közelében, Pieriában laknak APOLLÓN kísérői, a MUZSÁK: MELPOMENE, a komoly hangú költészet, főleg a tragédia, THALEIA (latinosan: Thalia), a vígjáték, KALLIOPE, az epikus költészet, ERATÓ, a szerelmi líra, EUTERPÉ, a fuvolás zene, POLÜHUMNIA, a himnuszok és a kardal, TERPSZIKHORE, a kartánc, KLEIÓ (latinosan: Klió), a történetírás és URANIA, a csillagászat ihletői. Ők azok, akik a földieknek a megfelelő gondolatokat sugallják, ihletet adnak, alkotásukat segítik. Rajtuk kívül APOLLÓN kísérői a SZIBILLÁK (szibüllák) is, akik mint jós-istenséget szolgálják.

APOLLÓN ikertestvére ARTEMISZ, az érintetlen erdők, mezők szűz istennője. Öröme a bolyongás az ember nem járta berkekben kísérőivel, a NIMFÁKkal, akiktől szintén szűzi tisztaságot, józan mértéktartást és – APOLLÓN testvéréhez méltón – az ösztönök szellemi erővel való fékentartását követeli meg. Velük, a természet embert segítő erőit megszemélyesítő, erdőkben, ligetekben, forrásokban, folyókban, fákban lakó szüzekkel lejti kartáncát a mezőkön, velük vadászik, színarany íjáról messzire repülnek a céljukat nem tévesztő nyilak. De nemcsak a férfias vadászatban találja örömét, hanem nőies gyengédséggel gondozza az erdő, mező vadjait. Szent ligetében, ahová halandók nem juthatnak be, megszelídülnek az állatok, nem bántják egymást. Mégis ARTEMISZ tiszteletében tartotta magát legtovább az emberáldozat. A Trója ellen induló görög seregnek éppen az ő kiengesztelésére kellett volna AGAMEMNÓN király leányát, IPHIGENEIÁt feláldozni. De maga az istennő menti meg őt ettől a sorstól, és viszi papnőjének a barbár tauroszok földjére.

Artemisz tiszteletében is megvan tehát az a kettősség, ami testvéréében. Emberáldozattal akarják megengesztelni, de megszánja a kiválasztottat. Nyilait érzik a szülő asszonyok, ő azonban enyhíti kínjaikat, és segíti a szerencsés szülést, mint Artemisz-Eileithuia. Nyilai éppúgy okozzák a hirtelen halált, mint Apollonéi, de fájdalom nélkül, szelíden.

Később, amint Apollón tiszteletébe belevegyült Heliosze, a tulajdonképpeni napistené, úgy forrt össze Artemiszé is a holdistennő, Szelene kultuszával.

Az olümposzi istenek sorába emelte Zeusz a fiát, Hermeszt, akinek anyja egy nimfa, az égboltot vállán tartó titánnak, Atlasznak leánya, Maia, valamint a halandó Szemelettől született fiát, Dionuszoszt.

Hermeszre a találékonyság, a furfang, az ügyesség jellemző. Már csecsemőkorában nincsen maradása a bölcsőben, lantot készít a teknősbéka teknőjéből, ravaszul elhajtja Apollon teheneit, hátrafelé vezetve őket, hogy megzavarja a keresésükre indulókat. Nem ok nélkül lett az ügyeskedők, a kereskedők –, de a tolvajok védője is. Ügyel a nyájakra. Az ő fia Arkadia pásztoristene, a kecskelábú Pán. Minden Hermész gondja, ami a szerencse dolga. Így lett belőle az úton járók védője, ezért állították fel szobrait az utak mentén. Ebből a funkciójából folyik az is, hogy ő kíséri az Alvilágba a holtakat. Ő a követ az istenek és az emberek között. Gyorsan halad, a saruján és sisakján levő szárnyak viszik a szélnél is sebesebben.

Dionüszosz (Bakkhosz) a szőlő, a bor, a mámor istene, a minden gátlás alól felszabadító, a szenvedély kiélését megkövetelő istenség, a föld termőerejének jelképe. Anyja, Szemelé a maga isteni fölségében akart Zeusszal találkozni, de rajtavesztett, elégett Zeusz isteni ölelésében. Ennek a tűznek szülötte Dionuszosz. Zeusz combjába varrva mentette meg az újszülöttet, majd rábízta nagynénjére, Athamasz király feleségére, Inóra. De erre a házaspárra a féltékeny Héra őrületet

bocsátott, saját gyermekeiket is elpusztították; ATHAMASZ az idősebb fiút megölte, INÓ a kisebbik fiúval, MELIKERTESZSZEL együtt a tengerbe ugrott, s a hajósokat segítő istennő, LEUKOTHEE lett belőle. DIONUSZOSZT ismét apja mentette meg. Nevelői most már nimfák és az öreg SZILENOSZ (helyesen: Szeilénosz) lettek. Nem korlátozták az isteni ifjút, szabadon bontakozott ki egyénisége. Párducoktól vont fogatán járta a világot, medvévé, oroszlánná alakult át, ha akarta. Kísérete: SZILENOSZON kívül PÁN, HERMESZ kecskelábú fia meg az őrjöngő mámorban tomboló MAINASZOK (idegenszerűen: maenadok) vagy BAKKHÁNSNŐK és a termékenységet megszemélyesítő SZATÜROSZOK (szatírok; római rokonaik a FAUNOK). DIONÜSZOSZNAK az a feladata, hogy meghódítsa az embereket, feloldja korlátaik alól, és eksztatikus úton magához hasonítsa őket. Jellemző rá, hogy kemény akarattal, szívós kitartással menekül meg súlyos helyzetekből, pl. a tengeri kalózok fogságából, és másokat is megszabadít: felhozza anyját az Alvilágból, megvigasztalja a szenvedőket, pl. a THESZEUSZTÓL elhagyott ARIADNE krétai királylányt. De ha mást nem tehet, legalább felvidítja az embereket ajándékával, a szőlővel, amely egyik meghalt jó barátjának, AMPELOSZNAK (görögül: szőlő) a nevét viseli. Ünnepei a szőlővel, borral kapcsolatosak. Közülük a téli időre, december–januárra esik a falusi vagy kis Dionüszia, amelyet főleg Attika falvaiban tartottak meg vidám mulatságokkal. Ezeket hangos, álarcos felvonulások is kísérték. Belőlük alakult ki az athéni vígjáték. Tavasszal, március–áprilisban az új bor megkóstolását, a szőlő új virágzását, egyben a tél, a régi élet elmúlását ünnepelték. Ekkor tartották meg a városi vagy nagy Dionüszia ünnepét, amelyen a fejlődés során drámai versenyeket is rendeztek. Ezeken alakult ki az athéni tragédia.

Az olümposzi istenekhez tartozik a maga birodalmából vendégként oda érkező POSZEIDÓN és DÉMÉTÉR.

A velük egyenrangú HADESZ azonban szinte soha nem hagyja el alvilági birodalmát.

Rajtuk kívül más istenek is élnek az Olümposzon. A három HÓRA a rendet őrzi mind a természetben, mind az erkölcsi világban. EUNOMIA a törvények érvényességén őrködik, EIRENE a békét óvja, DIKE a jogot védi. A három MOIRA feladata a sors fonalának készítése és elvágása. Később így mondták: KLÓTHÓ fonja, LAKHESZISZ gombolyítja, és ATROPOSZ elvágja. Az utóbbi neve „visszafordíthatatlan"-t jelent: a fonal elvágása ellen nincs orvosság. Az Olümposz lakója HEBE, az ifjúság istennője és a ZEUSZ sasától oda elragadott GANÜMEDESZ, a szép trójai királyfi. Ők az istenek pohárnokai. HEBE azért nyerte el e tisztséget, hogy ezt a rangot HERA leánya is megkapja, nemcsak az, akit ZEUSZ erre a szerepre kiválasztott.

Az Olümposz nagy istenei más, kisebb rangú vagy régebbi kultuszú, háttérbe szorult társaik segítségével uralkodnak az egész világon: az égen, a tengeren, a földön és az Alvilágon.

Az égi istenek közül már említettük a szintén közéjük tartozó APOLLÓNnal és ARTEMISSZAL kapcsolatban HELIOSZT, a napistent és testvérét, SZELENÉT, a holdistennőt, a TITÁNOK leszármazottait. A görög mítosz szerint HELIOSZ kocsija hozza fel minden reggel testvére, a „rózsaujjú" Éósz (Hajnal) jelzésére szekerén a napot a tengerből. Végighalad vele az égbolton, majd eltűnik nyugaton, az aranyalmákat őrző HESZPERISZEK (néha, kevésbé helyesen: Heszperidák) kertje felé. Szárnyas lovai tüzesek, rakoncátlanok. Ha gyakorlatlan és nem elég erős kéz fogja gyeplőjüket, mint PHAETHONÉ, HELIOSZ fiáé (aki már régóta könyörgött ezért a kitüntetésért, isteni származásának bizonyságáért), akkor elragadják a kocsit, és könnyen tűzbe is borult volna a világ, ha ZEUSZ nem küldött volna hirtelen záport. PHAETHÓNT ZEUSZ villáma sújtotta le; nővéreinek érte hulló könnyeiből lett a borostyánkő.

Szelene, más néven Hekate, sejtelmes, szerelmet ígérő istennő, álomszerű lénye rokon az éjszakával. Szerelmesének, Endümiónnak örök életet szerez, de ezt álomban kell eltöltenie. Álmában látogatja meg Szelene.

A szelek és a csillagok is az égi istenek világához tartoznak. Az előbbiek fölött Aiolosz uralkodik. Későbbi elképzelések szerint nagy tömlőben bezárva tartja őket, onnan bocsátja ki azokat, amelyeket jónak lát, vagy amelyek kibocsátását valamelyik magasabb rendű istenség tőle megkívánja. A csillagok nagy része titán-ivadék, de vannak közöttük isteni akaratból csillagképpé vált földi halandók, mint pl. Órión, Éósz halandó szerelmese, akivel az égbolton találkozik vagy Arktosz, Zeusz egykori szerelmese, továbbá Kallisztó nimfa, Arkasz anyja, akit Hera bosszúból medvévé változtatott, s akit kiváló vadász fia megölt volna, ha Zeusz idejében az égboltra nem menekíti. Állatokból is lehet csillag, mint az Arión, a költőt megmentő delfinből. A csillagok hajnalban a tengerbe térnek pihenni.

A tenger ura Poszeidon, Zeusz bátyja, aki igen fontos szerepet tölt be a görög hajósnép életében. E hajósoknak eltartója és segítője, jótevője a tenger, de pusztító ellensége is. ha vihar támad. Poszeidón, a tenger ura, jó hajózást, megélhetést és gazdagságot adhat, ám kiszámíthatatlan veszélyeket is rejthet a magát a tengerre bízó halandó számára. Természetes tehát, hogy nagy tiszteletben részesült Poszeidón, aki háromágú szigonyával pillanatok alatt fel tudja korbácsolni a tengert, de egy szavával olyan csendessé is teheti, hogy „márványsima" felszínén végig is kocsizhatik. Viharos természetét, mindent elsöprő hullámait vad bikák és lovak rohanásához hasonlítja a görög nép fantáziája. Hitük szerint a tenger istenének aranyos

palotája van Aigaiban, a tenger mélyén; ott él, onnan látogat fel az Olümposzra, ott tartja aranysörényű lovait. Felesége a „kék szemű" AMPHITRITÉ. Mint jó háziasszony ügyel házuk tájának állatállományára: a tengeri szörnyekre. POSZEIDÓN kíséretében ott van a félig ember, félig hal alakú TRITÓN isten, aki kagylótrombitájába fújva hirdeti ki ura parancsait. Később több tritónt is emlegetnek. POSZEIDÓN népéhez tartozik a sokféle alakot ölteni tudó, talán a víz állandó alakjának hiányát jelképező, két jós tengeri öreg: PRÓTEUSZ és NEREUSZ. Az utóbbinak leányai a NÉREISZEK (néreidák), a tengeri nimfák. A játékos hullámok megszemélyesítői ők, fehér vállukra veszik a hajót, és ringatva viszik tovább. Egyikük neve: GALATEIA, azaz „Tejfehér". Néreisz AKHILLEUSZ anyja, THETISZ is, a halandó PELEUSZ felesége. A tenger nem minden istennője jóindulatú. Ott vannak a SZIRÉNEK (helyesen: szeirénék), akik énekükkel csábítják és a halálba csalogatják a hajóst. Ott van Dél-Itália partjainál a gonosz sziklás zátony, a SZKÜLLA (latinosan: Scylla) és a vele szemben levő veszélyes örvény: a KHARÜBDISZ (latinosan Charybdis). Aki elkerüli az egyiket, könnyen válhatik a másik áldozatává. A tengeren szinte állandó a hajótöréstől való félelem. Mit lehet tudni, miféle népek partjaira sodorja a tengerár a hajóst? Még ODÜSZSZEUSZRA, a legcsavarosabb eszű görögre is mennyi veszély várt a tengeren! Nagy szükség van itt segítőkre és megmentőkre! Ilyenek LÉDA spártai királyné gyermekei: a ZEUSZTÓL származó POLÜDEUKÉSZ és a halandó apától, TÜNDAREUSZTÓL származó KASZTÓR. A két ifjú annyira szerette egymást, hogy még a halhatatlanságot, illetve a halált is megosztották, naponta cserélik az Alvilágot az isteni léttel, csakhogy együtt maradhassanak. Az elválhatatlan testvérpárt DIOSZKUROSZOK, azaz ZEUSZ ifjai néven emlegették a görögök. Segítségüket várták minden veszedelemben: a harcban is, a tengeren is.

Veszélytelenebb a földművelő élete, de neki is nagy szüksége van a termést biztosító földi istenek, főleg DEMETER és DIONÜSZOSZ jóindulatára. Az utóbbiról már szóltunk, az előbbiről még csak annyit említettünk, hogy Zeusz testvére. Mégis ritkán látogat fel az Olümposzra, pedig megilleti őt ott a hely. De nem hagyja magára a földet – a földművelő e kalászszín hajú istennőtől várja annak halandótól származó gyermekét: PLUTOSZT, a gazdagságot. Szép szimbólum, hogy PLUTOSZ égi és földi erők gyermeke, nevelője pedig EIRENE hóra: a Béke. DEMETERnek nagy oka van arra, hogy kerülje az Olümposzt. Haragszik ZEUSZRA, mert az beleegyezett abba, hogy leányát, a szépséges PERSZEPHONET HADESZ, az Alvilág fejedelme elragadja. DEMETER elkeseredetten járta a világot, kereste leányát. Vándorlása során fáradtan pihent meg öreg anyóka képében Eleusziszban. Itt KELEOSZ király leányai megszánták; kérésükre szüleik felfogadták dajkának kisöccsük mellé. Egy éjjel azonban METANEIRA királyné rémülten látta, hogy DEMETER a tűz lángjában edzi a kisfiút. Jajgatására DEMETER felfedte kilétét, isteni szépségében állt a királyi család előtt, és azt is megmondta: a halhatatlanságtól fosztotta meg fiát a királyné. Azóta tisztelik Eleusziszban DEMETERT. Az istennő végül sok könyörgésre az év kétharmad részére visszakapta leányát. Ezt is csak azzal tudta elérni, hogy bánata miatt nem lett volna termés. Ha vele van leánya, akkor DEMETER boldog, akkor virulásra tudja segíteni a természetet is. Télen és késő ősszel bánatosan keresi leányát, szomorúsága a természeten is megmutatzik. Leánya pedig ezalatt az Alvilágban a holtak királynéja.

DEMETER és PERSZEPHONE történetével függnek össze a görög nép misztériumai Eleusziszban. Ezek az élet és halál kérdéseivel foglalkoztak, de hogy milyen választ adtak ezekre és hogyan, erről nem szólnak az egykorú írók. A „beavatottak", a misztérium részesei

hallgattak. Annyit tudunk csak, hogy a misztériumok megértették a beavatottakkal az élet és a halál szükségszerű kapcsolatát. A beavatottaknak a halál után csodálatos gyönyörűséget ígértek. Ez vigaszt jelentett, különösen a közöttük levő szenvedők és a szegények számára, összebékítette őket sorsukkal. Termékenység, élet, halál fonódik össze DEMETER tiszteletében; hiszen nemcsak a gabonát vetik a földbe, hanem oda temetik a halottakat is. A rothadó magvakból új élet fakad; élet is, halál is állandó jellemzői a létnek.

A halál elkerülhetetlen, s ez igen keserves az életet, a fényt szerető görög embernek. A halottak birodalma sötét, az élő emberből testetlen árnyék lesz ott. Az Alvilág HÁDESZ birodalma. Helye egyes hagyományok szerint a föld alatt van, mások szerint messze nyugaton. Bejáratát több helyre képzelték, mély szakadékokhoz, sötét tavakhoz, pl. a Peloponnészosz déli csúcsához, a Tainaron hegyfokhoz, a lernai mocsárhoz vagy a déliitáliai Aornosz (madártalan, latinosan: Avernus)-tóhoz. A halál után, mint mondottuk, HERMESZ kíséri el az árnyat az Alvilág határfolyójához, az Akherónhoz. Ezen KHARÓN, a révész viszi át, de csak azt, akit hozzátartozói tisztességesen eltemettek, és akinek a szájába betették az alvilági hajósnak szóló aprópénzt, az oboloszt (latinosan: obulus). Az Alvilág bejáratát a KERBEROSZ nevű háromfejű kutya őrzi. Nem annyira a bemenőktől kell őriznie azt – bár illetéktelen, elsősorban halandó nem juthat be oda, csak ha az istenek különös kegyeltje –, hanem főképpen arra kell vigyáznia, hogy a halottak közül senki se hagyja el az Alvilágot. Három feje közül az egyik mindig ébren van. Nevezetes az Alvilág folyói közül a Sztüx (latinosan: Styx). Rá csak az isteneknek volt szabad esküdniök, főleg ZEUSZNAK, de nekik is csak nagyon fontos dolgokban. Méltósága onnan ered, hogy istensége segítette ZEUSZT

Kronosz elleni harcában. Az Alvilág jelentős folyói még: a Kókütosz (a „jajveszékelés" folyója) és a Léthé, amelyből feledést isznak az árnyak.

Később alakult ki az alvilági igazságszolgáltatás mítosza. Eszerint alvilági bírák – egykori krétai és más országokból való királyok, más mítosz szerint pedig Zeusz leszármazottai –: Aiakosz, Minósz és Rhadamanthüsz ítélik meg életük alapján az árnyakat, és küldik őket örök büntetésre a Tartaroszba vagy jutalmul az Élüszion (Elysium) mezeire. Az előbbiben megismerik a hiábavaló munka okozta szenvedést, mint a Danaiszok (Danaidák), Danaosz férjgyilkos leányai, akik lyukas hordóba töltik a vizet; vagy az igen ravasz, egy ideig még a halált is kijátszó Szisziphosz, akinek egy állandóan visszagördülő sziklát kell felhengerítenie a hegy lejtőjén. Itt szenved Ixión, Hera csábítója is: egy örökké forgó tüzes kerékhez van kötve. Itt szenvednek a legyőzött titánok. Itt szenved Tantalosz „tantaluszi kínokat". Több vétkéről is szólnak a mítoszok, egyesek arról, hogy mint az istenek vendége nektárt és ambróziát lopott el a lakomáról, és azzal kínálta halandó barátait, mások arról, hogy próbára akarta tenni az istenek mindentudását, és saját gyermekét, Pelopszot főzte meg nekik lakomára. Az Alvilágban a kielégítetlen éhség és szomjúság gyötrelmeit kell elviselnie. Folyóban áll, de elapad a víz, ha inni akar, gyümölccsel teli ág nyúlik a feje fölé, de eltűnik, ha tépni akar róla. Az Élüszionban viszont gyönyörű, aszfodeloszoktól (liliomszerű virágoktól) tarka réteken és kies berkekben élnek a boldogok. Mindenki azzal foglalatoskodik, amit életében a leginkább kedvelt. Tudnak a görög mítoszok egy Boldogok Szigetéről is, túl a földet körülfolyó Ókeanoszon. (A mi magyar meséink így mondanák: „az Óperenciás-tengeren is túl."

Az ember élete tehát minden vonatkozásban szoros kapcsolatban áll az istenekkel – a természeti és társadalmi erőkkel. Az emberiség maga is az istenek alkotása. Az egyik mítosz szerint az összes halandót, embert és állatot a föld belsejében formálták ki földből és tűzből – mint a görög fazekasok az edényeiket. Mielőtt az emberek napvilágra jöttek volna, az istenek két titántestvérre: EPIMÉTHEUSZra (a Későn Gondolkodó) és PROMETHEUSZra (az Előre Gondolkodó) bízták a halandókat. Az előbbi tékozló bőséggel ruházta fel az állatvilág tagjait a létük fenntartásához szükséges dolgokkal, de mire az ember került sorra, már nem volt mit adnia számára, az ember ott maradt csupaszon és védtelenül. Ezért szánta meg PROMETHEUSZ, tanította meg a beszédre és a munkára, a leleményességre, s ezért lopta el számára a munkájához és léte fenntartásához szükséges isteni tüzet. Jót tett az emberiségnek, de vétett az istenek törvénye ellen, ezért kellett bűnhődnie. A Kaukázus egyik sziklájához láncolták az istenek, és két keselyű tépte egyre újranövő máját. Később HERAKLESZ szabadította meg.

De ZEUSZ az embereket is megbüntette a tűz ellopása miatt. HEPHAISZTOSSZAL földet és vizet gyúratott össze, és ebből szép nőt készíttetett. Minden istentől ajándékot kért számára: APHRODITÉTÓL csábító szépséget, ATHENÉTÓL a fonás-szövés ismeretét, HERMESZTŐL beszédkészséget és ravaszságot. A szép nő nevét is HERMESZTŐL kapta; ez PANDÓRÁnak, Csupa Ajándéknak nevezte el. HERMESSZEL vitette el ZEUSZ ajándékba EPIMETHEUSZnak, aki PROMETHEUSZ figyelmeztetése ellenére is elfogadta. EPIMETHEUSZ házában egy hombárba (más mítoszváltozat szerint: szelencébe) voltak zárva a gondok, bajok, betegségek. A kíváncsi PANDORA a tilalom ellenére is kinyitotta azt, így szabadultak rá a gondok, bajok az emberiségre. A hombárban (illetve a szelencében) nem maradt más, csak a remény.

Más, nem ennyire nőellenes mítosz is regél arról,

hogy az emberiség könnyebben, gondtalanabbul élt hajdanában, az ún. aranykorban, nem ismerte a munkát, bajt, szenvedést. A föld maga látta el őket élelemmel. Az emberek azután fokozatosan romlottak, az ezüst-, illetve rézkorszakban megismerkedtek a munkával, a harccal, általában: a szenvedéssel. Majd a jelenleg is tartó vaskorszak következett. Ez már tele van fáradsággal, szenvedéssel és emberi gonoszsággal. Az emberiség nem halad, nem fejlődik, ellenkezőleg: egyre romlik. Egyes mítoszok azzal magyarázzák ezt, hogy az embereket az istenek ellen lázadó GIGÁszok véréből sarjasztotta a föld. ZEUSZ el is határozta, hogy az egyre gonoszabb emberiséget vízözönnel pusztítja el. Hatalmas esőt bocsátott a földre, ettől szüntelenül, egyre jobban áradt minden víz. Az emberek hiába menekültek a vizek elől a legmagasabb fákra, hegyekre, nem leltek menedéket. Csak a Parnasszoszon maradt meg DEUKALIÓN, PROMÉTHEUSZ fia és felesége, PURRHA, EPIMETHEUSZ leánya. Meg is érdemelték, hogy életben maradjanak; mindkettő istenfélő volt és igazságszerető. Imájukra azt a tanácsot kapták THEMISZTŐL, GAIA leányától, a törvények őrétől, hogy dobálják hátuk mögé szülőanyjuk csontjait. PURRHA értette meg a parancsot, s DEUKALIÓNnal együtt szülőanyjuk, a föld csontjait: köveket dobáltak hátuk mögé. A férfikéz hajította kövekből férfiak, a nőitől dobottakból nők lettek. Így népesült be újra a föld, most már igazabb emberekkel.

Így szűnik meg az ellentét istenek és emberek között. Sőt akadnak olyanok is, akik meg tudják nyerni az istenek jóindulatát, jutalmat is érdemelnek tőlük. Maga ZEUSZ jutalmaz meg a földön járva egy egyszerű, becsületes, istenfélő, vendégszerető öreg házaspárt, a frígiai (phrügiai) PHILÉMÓNT és BAUKISZT (latinosan: Philemon és Baucis). Vándor képében tér be hozzájuk, és szállást kér. Az öregek szívesen fogadják, és szerény lehetőségeik szerint megvendégelik a kíséretében levő HER-

.MESSZEL együtt. ZEUSZ hálából teljesíti azt a kérésüket, hogy egyszerre haljanak meg, de még többet is tesz értük. Egyszerre szűnik meg emberi életük, de tovább élnek mint két szomszédos fa; így új életformájukban sem hagyják el egymást.

Az emberek bizonyos csoportjai különös kegyeltjei az isteneknek. Ezek vagy nagy hősök, akik jót tesznek embertársaikkal, veszélyektől, természeti csapásoktól szabadítják meg őket, vagy pedig költők, művészek. Szépen érzékeltetik a mítoszok, hogy ez utóbbiak valamilyen módon maguk is részesei az isteni természetnek, ők is alkotnak. A MUZSÁK adják nekik az ihletet, az ösztönzést. Máskor közvetlenül istenekre vezetik vissza származásukat. ORPHEUSZ, a trák költő KALLIOPE múzsának, mások szerint egyenesen APOLLÓNnak a fia. LINOSZ, URANIA múzsa fia találta fel az énekszót. Akár isteni származásúak, akár nem, mindenképpen élvezik az istenek pártfogását. Amikor ARIÓN korinthoszi költő tengeri rablók elől a hullámokba kénytelen ugrani, delfint küldenek megmentésére. IBÜKOSZ rhégioni költő meggyilkolásának csak darvak a tanúi, mégis bírák elé juttatják a gonosztevőket. PUGMALIÓN szobrász legkedvesebb alkotását, amelybe beleszeretett, mint egy élő nőbe, APHRODITE életre kelti, hogy valóban feleségül vehesse.

Azt a halandót viszont, aki nem tiszteli az isteneket, vagy versenyre mer kelni velük, keserves büntetés éri. KEÜX és ALKÜONE, a boldog fiatal pár istenekéhez merte hasonlítani szerelmét. ZEUSZNAK és HERÁnak merték szólítani egymást, ezért büntetésből sirállyá és jégmadárrá változtak. ARAKHNÉ versenyre mert kelni a fonásban és a szövésben PALLASZ ATHENEval; büntetésből pókká változott. NIOBÉ thébai királyné azt állította: vannak az ő gyermekei is olyan szépek, mint az isteni LETÓÉ, APOLLÓN és ARTEMISZ anyjáé. Neki több gyermeke is van, mint az istennőnek: hét fia, hét leánya. APOLLÓN és ARTEMISZ azzal torolták meg az

anyjuk tekintélyén esett sérelmeket, hogy gyors nyilaikkal megölték NIOBÉ valamennyi gyermekét. Ő maga kővé vált fájdalmában. KASSZIOPEIA aithiópsz (etiópiai) királyné szebbnek mondta magát a nimfáknál; ez a hiú dicsekvése leányának, ANDROMEDÁnak életébe került volna, ha PERSZEUSZ meg nem menti. AKTAIÓN thébai királyfi véletlenül megpillantja ARTEMISZT, amint fürdik: az istennő haragjában szarvassá változtatja, és saját vadászkutyái halálra sebzik.

A halandók és az istenek közötti érintkezés egyik gyakori módja a jóslat kérése volt. A legnépszerűbbet, a delphoibeli APOLLÓN-jóshelyet már említettük, de volt ilyen másutt is, pl. Dodónában, ahol ZEUSZ papjai széltől mozgatott tölgyfák susogásából jósoltak.

Az istenek iránti tisztelet nemcsak állati és növényi áldozatokban nyilvánult meg, hanem versenyjátékok rendezésében is. A legnevezetesebbeket Olümpiában tartották ZEUSZ tiszteletére; az elsőt a hagyomány szerint i. e. 776-ban. Rendeztek ilyeneket APOLLÓN tiszteletére Delphoiban és Déloszban, APOLLÓN és ARTEMISZ szülőföldjén is. A játékok részben sportversenyekből (futás, dobás, ugrás, diszkoszvetés, kocsiverseny, birkózás), részben, időnként, költői versenyekből is álltak. Nem véletlen, hogy éppen a leginkább tisztelt két isten, ZEUSZ és APOLLÓN részesült a megkülönböztetett tisztelet ilyen formájában.

Istenek és emberek kapcsolata nyilvánul meg a helyi félistenek tiszteletében és a velük kapcsolatos mondákban. Eleinte minden görög tájnak megvannak a maga hősei, akiket éppen kiemelkedő egyéniségük miatt hisznek legalább részben isteni leszármazottaknak.

Kréta szigete ZEUSZ szülőföldje, tőle származtatja királyait. ZEUSZ ugyanis meglátta és megszerette a türoszi király leányát, EUROPÉt; aranyszőrű bika képében Krétára vitte, s az ő fiaik: MINÓSZ, SZARPÉDÓN és

Rhadamanthusz uralkodtak Krétán. Minósz feleségének, Pasziphaenak volt egy szörnyszülött, bikafejű, emberevő fia, a Minótaurosz. Számára építtette Minósz az Athénból unokaöccsének, Talosznak, a fazekaskorong és a fűrész feltalálójának meggyilkolása miatt elmenekült Daidalosszal (a Mesterrel) a labirintust (helyesen labürinthoszt). (A Krétán harcoló görögök labirintusnak, útvesztőnek láthatták a náluk szokatlan, sok helyiséges knósszoszi palotát.) Minosz nem engedte el Daidaloszt, hogy el ne árulhassa a labirintus titkát. Ezért akarta Daidalosz fiával, Ikarosszal együtt maga készítette, tollból és viaszból összeállított szárnyakon megtenni az utat Krétáról Athénba. Nagy kísérlete azonban balul ütött ki; fia a repülés gyönyörében túlságosan közel merészkedett a naphoz, annak melegétől megolvadt a szárnyakat összetartó viasz, és a szerencsétlen Ikarosz a később róla elnevezett tengerbe zuhant.

Théba, Argosz, de idővel az egész görögség legnagyobb hőse: Heraklesz is Zeusz fia. Anyja, Alkmene Amphitruónnak, Argosz elűzött királyának felesége. Heraklesz már a bölcsőben (jobban mondva: a bölcsőnek használt ércpajzsban) is kitűnik erejével, bátorságával; megfojtja a féltékeny Hera küldte két kígyót. Hatalmas ereje később is megmutatkozik. 18 éves korában egy oroszlánt öl meg, bőrét köpenyként, fejét sisakként viseli. Megmenti Thébát Erginosz királytól, aki adófizetőjévé tette a várost; ezért Heraklesz elnyeri a thébai király leányának, Megarának a kezét. Az istenek ajándékokkal tüntetik ki, csak Hera gyűlöli engesztelhetetlenül. Őrületet bocsát rá, aminek következtében Heraklesz áldozati állatoknak nézi gyermekeit, megöli őket és öccse gyermekei közül is kettőt. Amikor öntudata visszatér, keresi, hogyan szabadulhat meg bűneitől. A delphoi jóslat tanácsára vezeklésül Eurusztheusz király szolgálatába áll. Az ő megbízásából végzi el híres tizenkét munkáját: a nemeai oroszlán

és a lernai hüdra (kígyó) megölését, a kerüneiai csodálatos szarvas és az erümanthoszi vadkan megszerzését; egy nap alatt tisztítja ki AUGEIASZ istállóját, elpusztítja a Sztümphalosz mocsár érclábú és érccsőrű madarait, Mükénébe viszi a krétai bikát, odaviszi DIOMEDESZ, thrakiai király emberevő lovait, az amazonok (harcos leányok, akik bal mellüket levágták, hogy nyilazni tudjanak) királynőjének övét, a GERUON nevű óriás teheneit, a HESZPERISZEK aranyalmáját (közben megszabadítja PROMETHEUSZT), és végül felhozza az Alvilágból a KERBEROSZT. Ezeknek a nagyon is súlyos feladatoknak a teljesítéséhez nemcsak nagy erő, hanem találékonyság és bizonyos fokú ravaszság is kellett. De még inkább szükség volt az istenek segítségére. ATHENE és HERMESZ áll HERAKLESZ mellett – bizonyára nem véletlenül, hiszen az igazságos, de leleményes harc és a csalafintaság istenei. Igaz, HERAKLESZ is segítette – egyes mítoszok szerint – az istenek harcát a GIGÁSZOK ellen. De nem volt elég, hogy HÉRAKLESZ az olümposzi világrend érdekében harcolt, hogy tizenkét munkájával, nagyrészt az embereknek ártó szörnyek elpusztításával a békésebb életet, a munka gyümölcsét biztosította, hátra volt még a legnehezebb harca: önmaga ellen, amikor vezeklésül a lüdiai OMPHALE királynő rabságában női ruhát öltött, és női munkát végzett. Más szenvedés is várt még rá. Második felesége, DEIANEIRA féltékeny volt rá. Felhasználta az egykor HERAKLESZ kezétől elesett NESSZOSZ kentaurosz vérét; a kentaurosz azt ígérte neki, hogy a vérében megáztatott ruha viselése visszaszerezheti számára férje szerelmét. A ruha azonban szörnyű égési sebeket és elviselhetetlen kínokat okozott. HERAKLESZ arra kérte környezetét, végezzenek vele, gyújtsák meg alatta a máglyát. Végül is hősi harcaival, szenvedéseivel és önmaga legyőzésével kiérdemelte a halhatatlanságot, a feljutást az Olümposzra. ZEUSZ közbelépésére HERA is megengesztelődik iránta, leányát, HÉBÉT feleségül adja hozzá.

Más argoszi mítosz szól Zeusz másik szerelméről, Inakhosz argoszi folyamisten eredetileg Herának szentelt leányáról, Ióról. A szép leányt Zeusz tehénné változtatta, hogy Héra haragjától megóvja. Héra azonban még így is féltékeny volt, és megkövetelte Zeusztól, hogy helyezze biztos őrizet alá a szép tehenet. Így lett őrzője a százszemű Argosz (aki „árgus-szemmel" vigyázott rá). Hermesz azonban apja, Zeusz kérésére elaltatta az őrt, sőt fejét is levágta. Száz szeme azóta Hera kedves madarának, a pávának tollait díszíti. Héra ekkor újabb cselt forralt Ió ellen. Egy elpusztíthatatlan bögölyt küldött üldözésére. Ez az egész világon át kergette Iót, akit végül is a szenvedő Prometheusz nyugtatott meg. Ió a Kaukázustól a Boszporuszon (a Tehén Útja), Szírián, Fönícián keresztül Egyiptomba ért, ott szülte meg Epaphoszt, Danaosz nemzetségének, a Danaidáknak ősét. Nemcsak Ió, hanem utódai, a Danaidák is szerencsétlenek voltak. Apjuk biztatására megölték – egyikük kivételével – rokon-férjeiket, ezért súlyosan bűnhődtek az Alvilágban.

Zeusz halandó nőtől származó másik fia, Perszeusz sem hozott szégyent isteni atyjára. Története szintén az argoszi mondakörhöz tartozik. Akrisziosz argoszi király azt a jóslatot kapta, hogy leányától, Danaetól származó unokája fogja megölni. Elzáratta tehát Danaet egy érctoronyba (más változat szerint egy föld alatti börtönbe). Zeusz azonban aranyeső formájában bejutott hozzá. Mikor fiuk, Perszeusz megszületett, Akrisziosz egy ládába záratta leányát meg az unokáját, és a tenger hullámain útra bocsátotta. Sikerült azonban megmenekülniök. Egy szigeten a király testvére vette oltalmába őket. Perszeusz ifjúvá serdülve azzal dicsekedett, hogy a király készülő esküvőjére még az egyik Gorgó fejét is elhozná ajándékul. A király szaván is fogta. A Gorgok hárman voltak: Szthenó, Eurüale és Medusza (Meduza). Fejüket kígyópikkelyek borították, szájukból akkora fogak meredeztek elő, mint

a disznó agyara, kezük rézből, szárnyuk aranyból volt. Aki csak rájuk nézett, kővé meredt a rémülettől. Perszeusz nimfák és a születésüktől fogva öreg Graiák (a Gorgók testvérei) segítségével jut el a Gorgókhoz, a „világ végére", és ott Pallasz Athené támogatásával, a szörnyekre rá nem nézve, csupán a rézpajzsán tükröződő kép alapján megöli az egyetlen halandó Gorgót, Medusát. Fejét tarisznyájába rejti. Fel is használja hazafelé menet; kővé meredtek tőle ellenségei. Így szabadítja meg a szép aithiópsz (etiópiai) királyleányt, Andromedát, akit – mint említettük – anyja hiúsága juttatott kétségbeejtő helyzetbe: fel akarták áldozni a nimfák megsértése miatt haragvó Poszeidónnak, oda akarták vetni egy tengeri szörnynek. A Medusza fejével szabadítja meg Perszeusz új hazáját a zsarnok királytól, és juttatja pártfogójának, a király testvérének kezébe a hatalmat. Hálából a Medusza-főt Athenenak adja, aki azt ezentúl pajzsán viseli. Andromedat feleségül veszi, majd vele együtt hazalátogat Argoszba, nagyapjához. Ott egy versenyjáték alkalmával véletlenül megöli nagyapját. A jóslat tehát beteljesedett. A nép Perszeuszt akarja megtenni királynak, ő azonban nem akar olyan helyen uralkodni, ahol – ha véletlenül is –, de megölte elődjét, hanem elcseréli országát egyik szomszédjával.

Poludeukészt (latinul: Pollux) és halandó testvérét, Kasztórt, a Dioszkuroszokat, mint a veszedelemben levők, így a hajósok megmentőjét már említettük.

Zeusz és Leda leánya Helene, akit a trójai királyfi, Parisz (magyarosan: Páris) rabolt el.

Zeusz fia a halandó Kallisztótól Arkasz, Arkadia (Árkádia) névadója. Anyja Artemisz nimfája volt, majd a féltékeny Hera medvévé változtatta. Mint már említettük, ha Zeusz nem teszi meg csillagnak, híres vadász fia ölte volna meg.

Zeusz halandó fiai tehát kiváló hősök. Kiemelkednek a vadászatban, a harcban, erősebbek és szebbek

más földi halandóknál. Tevékenységük vad szörnyeket fékez meg, pusztít el; segítői, jótevői az embereknek.

Poszeidon halandó fiai nem ilyenek. Bennük a tenger pusztító ereje testesül meg. Amukosz minden idegent birkózásra hívott ki, le is győzte, meg is ölte őket, amíg a bajból szabadító Poludeukesz meg nem ölte. Prokrusztesz szállást adott ugyan az idegennek, de levágott abból, aki hosszabb volt a vendégágynál, vagy nyújtani próbálta az alacsonyabbat, így végzett velük. Őt Theszeusz, Athéné védence öli meg. Kegyetlen óriás Poluphemosz is, akit ugyancsak Athéné kedveltje, Odusszeusz fékez meg, vakít meg; Buszirisztet és Antaioszt Zeusz fia, Heraklesz semmisíti meg. De vannak Poszeidon fiai között is a Zeusz-ivadékokhoz hasonló hősök. Ilyen Bellerophontesz, Korinthosz hőse (egyes mítoszok szerint nem Poszeidón, hanem Glaukosz fia), aki a Khimaira nevű szörny és más veszélyek ellen harcol Poszeidon segítségével. Tőle kapja a Pegazus (helyesen: Pégaszosz) nevű szárnyas lovat. De ezzel is csak úgy boldogul, hogy Athéné ad aranyos féket hozzá, azt példázva, hogy a legnagyobb erő is csak józan mértékkel használható fel.

Poszeidon leszármazottja Theszeusz is, aki később nevelőapjánál, Aigeusz athéni királynál él; ő szintén Athéné pártfogásával viszi véghez legnagyobb hőstettét, szabadítja meg Athént a krétai Minosz zsarnoki uralmától és az időközönként köteles emberáldozattól. Az egyik, ilyen emberáldozatra szánt fiatalokat vivő hajóval maga is elindul. Az úton visszautasítja Minósz király durva viselkedését, isteni származására hivatkozik, mire Minosz bizonyítást követel: hozza fel a tengerbe vetett gyűrűjét, ha Poszeidón fia. A tenger istene nem is hagyja el. Felhozza a gyűrűt, épen jön fel a tengerből, még bíborpalástja sem vizes, amelyet Amphitritétől kapott. Krétára érkezve Aphrodite is segíti, hiszen ő szerzi meg számára Ariadne krétai király-

leány segítségét; ARIADNE fonala révén találja meg a MINOTAUROSZ megölése után a kivezető utat a labirintusból. Hálából feleségül akarja venni ARIADNET, útnak is indul vele, de Naxosz szigetén hűtlenül elhagyja. THESZEUSZ azonban nagy dicsőségében nemcsak ARIADNEről feledkezett meg, hanem nevelőapjával kötött megállapodásáról is. Nem cserélte fel az induláskor felhúzott fekete vitorlát a győzelmet jelentő fehérrel. Így AIGEUSZ azt hitte, hogy THESZEUSZ elpusztult a szörny elleni küzdelemben; bánatában a tengerbe vetette magát, amelyet azóta róla Égei-tengernek neveznek. Utána THESZEUSZ lett Athén királya. Számtalan kalandot élt át. Legyőzte és feleségül vette az amazonok királynőjét, majd ennek halála után PHAIDRÁT, ARIADNE húgát. PHAIDRA szerelemre gyúlt THESZEUSZnak az amazonkirálynétól született fia, HIPPOLUTOSZ iránt. Mikor az ifjú visszautasította, PHAIDRA bevádolta mostohafiát THESZEUSZnál azzal, hogy el akarta csábítani. THESZEUSZ arra kérte POSZEIDÓNT, hogy büntesse meg fiát. A tengeristen megriasztotta HIPPOLUTOSZ lovait, s ezek halálra vonszolták az ifjút. Mikor HIPPOLUTOSZ ártatlanságára fény derült, PHAIDRA öngyilkos lett. Az utódok számára THESZEUSZ Athén helyi hőrosza volt. Az ő mítoszában is tükröződik a versengés POSZEIDON és ATHENE között Athénért, nemcsak abban a mondában, amely szerint POSZEIDÓN ajándékozta a tenger hullámait jelképező lovat Athénnak, más mítosz szerint „tengert", azaz sósvizű forrást fakasztott háromágú szigonyával az Akropoliszon; ATHENE ugyanekkor az olajfát adományozta kedves városának. Athén azonban még inkább magának akarta lefoglalni ATHENET és THESZEUSZT, ezért említi meg a mítosz, hogy AIGEUSZ őse, ERIKHTHONIOSZ ATHENE neveltje.

A peloponnészoszi mükénéi dinasztiához (amelyről később szólunk) hasonlóan szerencsétlen a középgörögországi Thébа uralkodóháza. Ezt a várost a ZEUSZTÓL elragadott türoszi királylány, EUROPE bátyja,

Kadmosz alapította. Húga keresése közben irányította egy Delphoiban kapott jóslat a szép dombos vidékre. Városáért azonban nagy harcot kellett megvívnia Aresz szörnyű sárkányával, majd az annak fogaiból kikelt harcosokkal. Győzelme után Aresz és Aphrodite leányát, Harmoniát kapta feleségül. De Hephaisztosz és Athene haragja sújtotta ezt a nászt, és a boldogtalan utódok sorsa a tragédiaköltők ihletője lett.

Derűsebb közép-görögországi mítosz szól Apollón szerelméről Daphne iránt. Erosz meg akarta mutatni a Messzelövőnek, hogy az ő nyila hatékonyabb. Szerelmet keltett benne a Parnasszoszról meglátott szép nimfa iránt. Annak szívét viszont szerelmet kioltó ólomvégű nyíllal lőtte meg Erósz, s így Daphne menekült a szerelmes isten elől. Mikor a nimfa már úgy érezte, hogy nem bír tovább futni, apját, Peneiosz folyamistent kérte: mentse meg. Lába földbe gyökerezett, teste pedig babérfává alakult át. De Apollón még így is szerette, leveleivel díszítette fürtjeit. Amint Apollón sohasem őszül meg, úgy a babérfa is örökzöld. .

A Hellészpontoszhoz fűződő mondák a már Dionüszosszal kapcsolatban említett Athamasz király családjából indulnak ki. Második felesége, Inó mesterkedései következtében fel akarta áldozni első házasságából származó gyermekeit, Phrixoszt és Hellet. A királyi nyájban egy, a gyermekek édesanyja által küldött aranygyapjas kos megszánta, és hátára véve vitte őket a tengeren át. Hosszú útjukon a kis Helle azonban elfáradt, és Abüdosznál beleesett a tengerbe. A tengerszorost azóta hívják Hellé tengerének, azaz Hellészpontosznak. Bátyja, Phrixosz, szerencsésen megérkezett Kolkhiszba, ahol befogadást kért és kapott Aiétész királytól. A kost hálából Arésznak áldozta fel. Gyapját a király egy szent ligetben őriztette egy sárkánnyal, mert azt jósolták neki, hogy addig lesz

király, míg az aranygyapjú Kolkhiszban marad. Ennek megszerzésére küldte el azonban Peliasz király az Argosz mester készítette hajón, az Argón Iaszont és hős társait: a Dioszkuroszokat, Theszeuszt, Peleuszt, Orpheuszt, a híres énekest és még másokat. A hajót Tiphusz vezette, akit Athene tanított meg erre. Sok kaland után érkeztek Kolkhiszba, és ott Héra, Athéné meg Aphrodité közbelépésére segítségükre volt Aietész leánya, Medeia, aki Erósz nyilától találva beleszeretett Iaszónba, és varázsírt adott neki, amely sebezhetetlenné tette őt is, pajzsát is. Arra is kioktatta, hogyan kell igába fogni királyi apja érclábú bikáit, s hogyan győzze le a sárkányfogak elvetéséből kinőtt sárkányhadat. Aietesz látta, hogy csak leánya segíthette az idegeneket. Nem is volt Medeiának tovább maradása a palotában. Az Argonautákkal együtt menekült Kolkhiszból, miután segítségével megszerezték az aranygyapjút. Iaszón feleségül is vette Médeiát, de idővel elhagyta; ekkor Medeia megölte két fiát, megmérgezte ajándékával Iaszón új feleségét, majd sárkányfogaton elmenekült.

A Hellészpontosz vidékéhez még két fiatal szerelmes története is fűződik: Héróé és Leandroszé. Heró Aphrodité papnője volt, és Szésztoszban egy toronyban elvonulva szolgálta úrnőjét. Aphrodite ünnepén látta meg őt az abüdoszi Leandrosz, és egymásba szerettek. A leány hű akart maradni szüzességi fogadalmához, de Leandrosz biztatta; ne vesse meg isteni úrnője ajándékát, a boldog szerelmet. A világ előtt azonban titkolniok kellett boldogságukat. Az ifjú minden éjszaka átúszott Abüdoszból Szésztoszba a tengerszoroson keresztül, míg egy téli vad vihar halálát nem okozta. A fájdalom Hérót is megölte, így a halálban újra egyesültek a hűséges szerelmesek.

Thrakia mítoszai a csodás szavú énekesről: Orpheuszról szólnak. Gyönyörű dala még az erdők vadjait is megszelídítette. Felesége, Eurudiké egyszer a mezőn

játszadozott a nimfákkal, amikor egy kígyó megmarta a lábát, és ez halálát okozta. A vigasztalhatatlan Orpheusz leszállt az Alvilágba, és éneke meglágyította Perszephoné és Hadesz szívét is. Visszavihette feleségét az élők világába egy feltétellel: ha Eurudike Orpheusz mögött megy, és Orpheusz egész úton nem tekint hátra, nem kételkedik az istenek ígéretében. Haladtak is szépen felfelé az Alvilágból. De az utolsó lépéseknél Orpheusz nem bírta már megállni, hátranézett; abban a pillanatban Eurudike újból holtan esett össze.

A legnevezetesebb görög mondakör a trójai–mükénéi. Ez adta az alapot Homérosz eposzaihoz. Thetisz néreisznek és a halandó Peleusznak (Akhilleusz szüleinek) lakodalmára szokták visszavezetni a görögök és a trójaiak viszályát. Erre az alkalomra ugyanis minden isten és istennő hivatalos volt, kivéve Eriszt, a viszály istennőjét. Bosszúból aranyalmát gurított a vendégek közé, amelyre ez volt felírva: „A legszebbnek". Meg is kezdődött érte a versengés Héra, Aphrodité és Athéne között. Döntőbírónak Parisz trójai királyfit kérték fel, aki éppen apja, Priamosz király nyáját legeltette. Az almát Aphroditenak ítélte, miután az megígérte, hogy megszerzi számára a világ legszebb asszonyát. Ez Helene volt, Zeusz és Leda leánya, Menelaosz spártai király felesége. Parisz el is szöktette őt magával, megsértve a vendégjogot; így okot adott a görög királyoknak Trója megtámadására. A görög hadakat Agamemnón mükénéi király vezette. Kilenc éve tartott már a harc Trójánál váltakozó hadiszerencsével és az istenek mindkét oldalon való beavatkozásával. Hera is, Athene is a görögöket pártolta, bár az utóbbi Trója védőistensége volt; sértődöttsége azonban a görögök mellé állította. Végül az ő hívének a „leleményes" Odüsszeusznak cselével sikerült a várost bevenni. Biztatására óriási falovat készítettek a görögök, és ugyanakkor visszavonulást színleltek.

Ugy tüntették fel, a ravasz SZINON alakoskodását is felhasználva, hogy a faló áldozati ajándék ATHENE számára. SZINON tanácsára a trójaiak bevitték a falovat a városba. Az éj leple alatt előjöttek a falóba bezárt görög harcosok, és úrrá lettek az alvó városon; több helyütt fel is gyújtották azt. Ezzel el is dőlt Trója sorsa. (Hiába volt legnagyobb hősüknek, HEKTORnak vitézsége és hősi halála.) Trójából csak PRIAMOSZ király unokaöccse, AINEIASZ (latinul AENEAS) menekült meg apjával, ANKHISZESSZEL és fiával, IULUSSZAL. ANKHISZESZ nevezetes hős; maga APHRODITE méltatta szerelmére. (Fiuk, AINEIASZ a római mondákban kap jelentős szerepet.) ANKHISZÉSZ azonban megadta az árát ennek az isteni szerelemnek: ZEUSZ villámától sújtva megbénult.

Az *Iliász* a trójai háborúnak egy részletét dolgozza fel: AKHILLEUSZNAK, a legnagyobb görög hősnek haragjáról szól, elmondja megsértődését, félrevonulását, majd legjobb barátjának, PATROKLOSZNAK eleste után újabb harcát; ennek esett áldozatul HEKTÓR, PRIAMOSZ fia, a trójaiak legnagyobb vitéze, aki önfeláldozóan harcolt városa védelmében.

Az *Odüsszeia* ODÜSSZEUSZ királynak és társainak kalandos hazatérését beszéli el. Hiába volt ODÜSSZEUSZ az, aki eldöntötte a trójai háború sorsát, POSZEIDÓN megharagudott rá fiának, POLÜPHEMOSZNAK megvakítása miatt, és nem engedte hazatérni. Járt az emberevő LAISZTRÜGÓNOKNÁL, KIRKE varázslónőnél, majd az Alvilágban; szembenézett a SZKÜLLA és a KHARÜBDISZ veszedelmével; hosszú ideig tartózkodott a szép KALÜPSZÓ nimfánál Ógügié szigetén, majd isteni parancsra és ATHENE közbenjárására útra kelt, de egy vihar a vendégszerető PHAIAKOK földjére vetette, ahol a szép királyleány, NAUSZIKAA közbenjárására ALKINOOSZ király szívesen fogadta, és továbbsegítette hazafelé vezető útjában. Ideje is volt, hogy hazatérjen. Országában, Ithaka szigetén már halottnak hitték, hűséges fele-

sége, PENELOPE azonban várt rá, közben felserdült fia, TELEMAKHOSZ pedig ATHENE tanácsára keresésére indult. PENELOPÉT egyre inkább sürgették a kérőként fellépő szomszédos királyok: döntsön már, kinek lesz a felesége, kinek a kezére adja Ithakát, ODUSSZEUSZ országát. A legválságosabb pillanatban ért haza ODUSSZEUSZ. Nem merte azonnal felfedni kilétét, félt, hogy meggyilkolják, mert a kérők már nagyon számítottak az ország megszerzésére. ODUSSZEUSZ azonban egy íjászversenyben legyőzte, majd megolte a kérőket.

A mükénéi–trójai mondakör a legnagyobb görög eposzok alapját adta, a legnevezetesebb tragédiák tárgya pedig a mükénéi és a thébai mondakör, azaz a PELOPIDÁKÉ és a LABDAKIDÁKÉ.

Míg PELOPSZ unokája, AGAMEMNON Trója alatt harcolt, otthon felesége, KLUTAIMNESZTRA uralkodott férje unokatestvérével, AIGISZTHOSSZAL együtt. Egymásba szerettek, s mikor AGAMEMNÓN hazatért, megölték. A nép előtt azzal indokolták eljárásukat, hogy bosszút álltak egyrészt KLUTAIMNESZTRA leánya, IPHIGENEIA feláldozásának szándéka, másrészt AIGISZTHOSZ családjának régebbi sérelme miatt. ATREUSZ király, AGAMEMNÓN édesapja lakomára hívta ugyanis testvérét, THUESZTESZT, AIGISZTHOSZ atyját, ezen gyermekeit tálaltatta fel s etette meg vele. AGAMEMNÓN meggyilkolása után a nép nem hódol be AIGISZTHOSZNAK és KLUTAIMNESZTRÁNAK, hanem hazavárja AGAMEMNÓN elmenekült fiát, ORESZTESZT. A legjobban testvére, ÉLEKTRA várja öccsét és a bosszút. ORESZTESZ idővel meg is érkezik barátjával, PULADESSZAL; végre is hajtják a bosszút: megölik AIGISZTHOSZT és KLUTAIMNESZTRÁT. Ám az anyagyilkosság nem hagyja ORESZTESZT nyugodni. Delphoiba megy, hogy megtudja, hogyan szabadulhat meg bűnétől. A mondát feldolgozó Aiszkhülosz szerint ATHENE tanácsára az athéni nép törvényszéke dönt ORESZTESZ ügyében. Az ERINNÜSZÖK, a bosszúállás istennői csak az anyagyilkost lát-

ják Oreszteszban, mások az apjáért bosszút álló fiút. Megítélésében a matriarchális és a patriarchális társadalmi rend csap össze. Athene szavazata döntötte el a kérdést; ő felmentette Oreszteszt: joggal állt bosszút apjáért.

Théba királyai közül Labdakosz fia, Laiosz azt a jóslatot kapta, hogy fia keze által fog meghalni. Ezért, amikor fia született, bokáját átszúrta (innen kapta a Dagadt Lábú, Oidipusz nevet), és kitétette a Kithairón hegyére. De szolgája megmentette a gyermeket, és eljuttatta Polübosz korinthoszi királyhoz. Mikor a fiú felnőtt, fülébe jutott egy olyan szóbeszéd, hogy nem a királyi pár gyermeke. Delphoiba ment, hogy Apollóntól tudja meg az igazságot származásáról. Ugyanide tartott Laiosz is, hogy egykor kitett fiának sorsát megtudakolja. Az úton összetalálkoztak, s mivel Laiosz kocsisa megsértette Oidipuszt, verekedésre került a sor, amelynek során Oidipusz mit sem sejtve megölte atyját. Ezután Théba felé vette útját, megfejtette a Szphinx nevű szörny rejtvényét, és megszabadította tőle a várost. Ezért megkapta Laiosz özvegyének, Iokaszténak, valójában édesanyjának, a kezét, és ő lett a király Thébában. Így tehát öntudatlanul két súlyos bűnt is követett el: apagyilkos lett és vérfertőző. Iokasztetól négy gyermeke született: két fia, Eteoklész és Polüneikesz és két lánya: Antigone és Iszmene. Az istenek dögvésszel sújtották a várost. Oidipusz elküldte sógorát, Kreónt Delphoiba, hogy kérdezze meg: miért büntetik az istenek Thébát. Kreón meghozta a választ: addig nincs bocsánat Théba számára, amíg Laiosz gyilkosa el nem nyeri büntetését. Erre Oidipusz nyomozni kezdett. A nyomozás során egyre világosabbá vált előtte; ő a bűnös, ha nem is tudatosan követte el bűneit, miatta sújtják az istenek Thébát. Kiszúrta két szemét, nem akarta többé látni a világot. Fiai elűzték a városból, és Oidipusz megátkozta őket: egymás kezétől essenek el. Csak

leányai tartottak ki apjuk mellett. Két fia kozott valóban viszály tört ki, mindkettő elesett a harcban, és a hatalom Oidipusz sógorára, Kreonra szállott. Ő nem engedte eltemettetni a hazája ellen fordult Polüneikeszt. Ezt a parancsot szegte meg Antigone, vállalva érte a halált. Vőlegénye, Haimon, Kreon fia követte a halálba. Így maradt magára a zsarnok Kreon; beteljesedett az ő tragédiája is.

A görög mítoszok – éppen irodalmi feldolgozásuk folytán – egyre szélesebb körben terjedtek, alakultak, ágaztak szét. A görög kultúra elterjedésével eljutottak a Földközi-tenger egész medencéjébe, így Itáliába is.

AZ ETRUSZKOK ÉS A RÓMAIAK

A görög vallás ismeretéhez szükséges anyaghoz hasonló források tájékoztatnak bennünket az itáliai, főleg etruszk és a római vallásról is.

A történelmi munkák kozül Varro, Livius műve, továbbá Suetoniusnak *De anno Romanorum* (A római évről) csak kivonatból ismert munkája és a halikarnaszszoszi Dionüsziosz művének I. fejezete nyújtja a legtöbb felvilágosítást a római vallásról.

Az etruszkok kisázsiai eredetét Hérodotosz művének I. fejezete említi, vallásukról Plutarkhosz, Cicero, Livius és az idősebb Plinius szólnak.

Mindezeket gazdag feliratos anyag (a *Corpus Inscriptionum Latinarum* és *Italicarum* darabjai, közöttük a legrégibb római naptár, a fratres arvales papi testület feliratos anyaga, a sok dedikációs és sírfelirat), valamint képzőművészeti és régészeti emlékek egészítik ki. Az etruszk vallásra főleg az utóbbi csoport nyújt értékes útbaigazítást, mivel nyelvüket egyelőre csak

részben ismerjük (pl. a piacenzai bronzmáj, síremlékek, sírszobrok, kultikus emlékek).

A szépirodalomból leginkább Ovidius *Fasti*ja (Naptár) használható megfelelő vallástörténeti és irodalmi kritikával, de a vallást tagadó Lucretius és Lukianosz művei is. Több hasznos utalás van Vergilius, Horatius és Tibullus költeményeiben, továbbá Cicero filozófiai műveiben (pl. a *De natura deorum*ban, az istenek természetéről szóló munkában).

Az ősi itáliai vallás is a természeti erőktől való félelemből, a megnyerésükre irányuló törekvésből sarjadt ki. Miután a természeti adottságok, az adott körülmények között kifejlődő termelőerők és termelési viszonyok is hasonlók, sok hasonló vonással fogunk találkozni a vallási elképzelésekben. Vannak azonban igen lényeges különbségek is.

Az itáliai vallásban hosszabb ideig tart az a szakasz, amikor a természeti erőket nem öltöztetik még sem állati, sem emberi alakba, csak nevet adnak nekik. A későbbi latin NUMEN szó sem jelent isteni személyt, csupán akaratot, beleegyezést (adnuere a. m. beleegyezően bólintani). Az itáliaiak hite szerint jó és ártó szellemek veszik körül az embert élete minden szakaszában és minden munkájában, vállalkozásában. Ezeket kell megnyerni, illetve szükség szerint megengesztelni, lekötelezni. Éppen ezért fontosabb az itáliai népek vallásában a kultusz, a lekötelező erejű vallási cselekmény, mint a görögökében. Már születésekor szellemek veszik körül az embert, ők segítik a világra, tanítják meg táplálkozni, sírni, járni, beszélni, ringatják bölcsőjét, vigyáznak rá. Mindenkinek van egy speciális védőszelleme, a férfiaknak egy GENIUS, a nőknek egy JUNO. Ezek születésétől haláláig kísérik az embert, az ember születésétől haláláig léteznek.

Az egyén a közösség tagja, egyéni védőszellemén kívül igen jelentősek számára családja védőszellemei. A PENATES (többes szám) a család élelmezését, anyagi

jolétét biztositjak, bizonyos fokig jelképei az egész családi otthonnak, sot, egy-egy varos kozosségenek is Oltaruk a haz belsejeben all, legtobbszor az atriumban, a római haz kozponti helyiségében vagy annak kozvetlen kozelében. A LARES (tobbes szam, LAROK) a termékenységet biztositjak a csalad szamara, oltaruk is kinn szokott lenni a birtokon, sokszor a birtok hataranal. Az egyik legrégibb rank maradt latin szoveg, a fratres arvalesnek, a mezei istensegek oltalmat biztosito papi testuletnek éneke is az o segitseguket keri Ha a csalad elkoltozik, viszi magaval a PENATEST, a LARES ott maradnak.

Koran megkezdodik mar az osoknek mint joindulatu kozbenjáróknak a tisztelete A MANES (tobbes szám) joakaratú, az utodokat segito, foldjuk termekenysegét biztosito erok, az elhunyt hozzatartozok szeretetenek továbbélése Ezt ohajtja az italiai család tovabbra is biztosítani, ezért mutat be aldozatot a MANESnak, es ajanlja a csalad minden meghalt tagjat a MANES istenségek oltalmaba (Dis Manibus Ezt fejezi ki a romai sírkoveken az elmaradhatatlan DM rovidités) Az elhalt csaladtagok viaszképmasat ott orzik a romai csaladi szentélyekben. Temetések alkalmaval a gyaszmenetben viszik őket mintegy jelképéul annak, hogy maguk kozé fogadjak az elhunyt csaladtagot Halottak szellemei a LEMURES (tobbes szám) is, de ezek nem családtagok, hanem rontók, ártok. Nekik azért kell áldozatot bemutatni, hogy lekotelezzék őket, s ne rontsak meg a termést vagy az állatállományt.

A termésnek, az allatallomanynak egyébként védőszellemei vannak, mint minden emberi munkanak és eredményének Cato szerint pl a favagashoz is tobb isteni szellem segítsége, megjelenése szukséges Elég már a jelenlét is, az is segitség (a latin adesse a m. jelen lenni, de segíteni is). Az ember legfontosabb munkaja, a pásztorkodás és a foldmuvelés erősen a természet erőinek hatása alatt álló tevékenységek, sok isten jó-

indulatú jelenléte szükséges hozzájuk. SILVANUS védi az erdőket, NEMESTRINUS a ligeteket, PALES a legelőket, TERMINUS a földek határait, BUBONA a gulyát, FAUNUS a nyáját, MELLONIA a méhest, POMONA a gyümölcsfákat, STERCULUS (Sterculius, Stercutius) a trágyázott földeket. FLORA segíti virágzásra a növényeket. A termést TELLUSnak, a földnek köszönhetik és VENUSnak, aki eredetileg a termékenységet biztosító szellem volt. Az élethez, a munkához feltétlenül szükséges a tűz is. Ennek ősi itáliai istensége VESTA. Papnőinek nemcsak a szent tüzet kell őrizniök, hanem szüzességüket is, s ezzel a családi élet tisztaságát. Így lett VESTA később a római állami közösség védője. Az ősi itáliai szellemek közé tartozik a világosságot adó JANUS (Dianus) és nőnemű párja, DIANA. Tisztelték továbbá a folyók szellemeit, pl. a Tiberisét és a tengerét, akit NEPTUNUS néven emlegettek.

Az állat alakban való elképzelés első jelét egy farkastotemben találjuk. Az itáliai népek pásztorkodással foglalkoztak; érthető tehát, hogy legveszedelmesebb ellenfelüknek éppen ezt a nyájat pusztító állatot tartották, ezt akarták lekötelezni. Tisztelete FAUNUSéval, a nyájak védőjével kapcsolódott össze, így kapta FAUNUS a LUPERCUS (Farkasűző) melléknevet. De összeköttetésbe került a totemállat egy általában a harcot segítő szellemmel is, amely egyes törzseknél MARMAR, MAVORS, MARS néven, másoknál a későbbi QUIRINUSnak megfelelő néven szerepel.

Több szellemnek állati vagy emberi alakban való megjelenítése először a gazdaságilag és kulturálisan legfejlettebb etruszkoknál kezdődik meg. Náluk kialakul egy égi hármas istenségcsoport: TINIA, UNI és MENVRA, egy férfi, egy asszony és egy szűz – akárcsak az égei-tengeri kultúrákban. Feladatuk a villámok kezelése. TINIA, a férfi háromféle villámmal, manubiummal, „kézhez álló szerszámmal" rendelkezik. Az elsőt saját szándéka szerint használhatja fel, a másodikat

csak a többi isten beleegyezésével (innen az „egyetértő istenek", „dii consentes" elnevezés a latin nyelvben), a harmadik villámmal a fátyolba burkolt, titokzatos sorsistenek rendelkeznek. A többi isten egy-egy villámot használhat fel. Mindegyiknek megvan a maga speciális területe az égen, ott láthatók a tőle származó villámok. Az égi triásznak földi és alvilági felel meg. A földiben LIBERT, más néven FUFLUNSOT, a bor istenét, LIBERÁT és CEREST, a termékenységet és gabonaáldást osztó istennőket találjuk. Az alvilági triászhoz MANTUS és MANIA tartozik, a harmadik szellem neve ismeretlen. MANTUS szerepel DIS és VEIOVIS néven is. Neve bizonyára összefüggésben van a MANES szóval. Az Alvilágban hím- és nőnemű haláldémonok is élnek. Részben jó-, részben rosszindulatúak. Ők ragadják el az embert az élők sorából. Rendszerint madárfejjel és szárnyakkal, de egyébként emberi testtel ábrázolják őket. Az etruszkoknál igen fejlett volt a halotti kultusz. Ezt érdekes temetkezésük (ember és ház alakú hamvvedrek, majd kupolasírok), később megdöbbentően élethű, az egyéniség leglényegesebb vonásait mutató sírszobraik mutatják. A három hármas istencsoportot még egy földi hármas egészíti ki, amelyet az emberi tevékenységgel kapcsolatos szellemekének nevezhetünk. Ebbe tartozik a tűz szelleme: SETHLANS, valamint SATRI, a gabonatermesztés, a földművelés szelleme, továbbá TURAN, a termékenység istennője. Törzsi védőszellem lehetett eredetileg MARS, a harcok segítője. Külön és mindezen szellemek felett áll NORTIA, a sors titokzatos istennője, akit fátyol takar el az emberek szeme elől. Idő és tér egyaránt az ő hatalmába tartozik. Templomaiban minden év ünnepélyes befejezésekor egy szöget vernek be a falba; e mágikus szokás lett az időszámítás alapja is. NORTIA mellett szerepel VERTUMNUS és VERTUMNA neve is.

Az etruszkok hite szerint az ember életét a természeti erők és egy sorsszerű isteni akarat irányítják. Az előb-

bick hatalma alá szazhúsz év tartozik, az utóbbi ala kilencven. Ezek komplikalódhatnak egymással, és ennek alapján számítják a „saeculum"-okat, olyan évszázadokat, amelyek sohasem 100 évet tesznek ki. Az etruszkok általában kedvelik az élet periodizálását, akár az egyénről van szó, akár városi, társadalmi-politikai közösségekről. Az élet minden mozzanatában, de főleg jelentős fordulópontok idején alkalmazkodni kell az isteni akarathoz, rendeléshez. A város megalapításának megvan a szent szertartása. Körül kell szántani területét, egy vízszintes és egy függőleges tengelyt kell kijelölni benne. Ezzel – Vegove nimfa tanácsára – a világ képét utánozzák, mert az is egy észak–déli és kelet–nyugati tengely körül alakult ki. Ebben a világban megvan minden istenségnek a területe, nemcsak az égen van meg villámaik helye. Ez a világkép mindenben tükröződik. A Piacenzában talált etruszk bronzmáj is részekre van osztva, és mindegyikre fel van jegyezve, melyik istenség akarata tükröződik az áldozati állat májának megfelelő részében mutatkozó elváltozásban. Az etruszkok hite szerint tehát a természet tele van az isteni akarat megnyilvánulásaival, csak meg kell érteni és fel kell tudni használni ezeket a jeleket. Ebből állt a haruspexek tudománya, a jóslás az áldozati állatok belső részeiből, amelyre őket egy Tages nevű szellem tanította meg. Azt talán felesleges is megjegyeznünk, mennyi visszaélésre adhatott alkalmat és milyen hatalmat jelenthetett a haruspexek tudománya, továbbá az etruszk jóskönyvek is, amelyek az eljövendő saeculumokra tartalmaztak homályos, alig érthető, de éppen ezért a megfelelő érdekek szerint magyarázható jövendöléseket. Voltak eleve szerencsésnek, illetve szerencsétlennek tartott napjaik, mint később Rómában is.

Róma latin-szabin lakossága az etruszk uralom idején hamarosan átvette leigázóinak hitét. Hiedelmeik alapjai különben is azonosak voltak, így természetes a további fejlődés átvétele. Az égi istenek triászából lettek a capitoliumi istenek: JUPPITER, JUNO, MINERVA, akiknek szobrai nemcsak Róma fellegvárában álltak ott, hanem minden római városban, még akkor is, ha mesterségesen kellett számukra egy dombot összehordani. Ott voltak távoli provinciák római városaiban is. Elég itt a Scarabantiában, azaz Sopronban talált hármas szoborra gondolnunk. Rómaivá válik a többi etruszk isten is, legfeljebb kultusza alakul át kissé. NORTIÁnak, a sorsistennőnek kiváltságos szerepe elhalványul, bár Rómában is állt FORTUNA VIRILIS (a Férfisors) temploma. A római azonban inkább bízott a maga derekasságában, mint a sorsban. Az volt a véleménye, hogy FORTUNA is csak a bátrakat segíti, és mindenki maga kovácsolja a sorsát. Elterjedt azonban Rómában SATRI-SATURNUSnak a tisztelete. Azt tartották, hogy ő tanította a földművelésre az embereket. Neve is a gabona vetésére (serere, satus) utal. Nem véletlen azonban az sem, hogy ünnepét éppen a téli napfordulókor, az „új fény megszületésekor" tartották. Általában mint az új élet sarjadásának istenségét ünnepelték. Napjai, a Saturnaliák kedves, vidám, családias hangulatúak voltak. Ezeken még a rabszolgákat is embernek tekintették, gazdájuk asztalához ültették őket. Családtagok, barátok meg is ajándékozták egymást ilyenkor. A régi Saturnaliák szokásai éltek tovább a keresztény karácsony megünneplésében is. Ugyancsak etruszk hatásra terjedt el VULCANUSnak, a tűz istenségének tisztelete. A Volca-nemzetség istene foglalta el ugyanis SETHLANS helyét. Kultusza azonban később, görög hatásra lett csak fontos Rómában. MARSÉ viszont a római helyi kultusz hatására jelentősebbé vált, mint az etruszkoknál volt. Az ősi farkas-totem az ő szent állata lett, vele hozzák kapcsolatba az etruszk nevű Róma

(rumon a. m. folyó) alapítását is. A mondai hagyomány szerint ugyanis Róma alapítói, Romulus és Remus Mars isten fiai. Anyjuk, Rhea Silvia (nevében a görög földősanya neve egyesül Silvanus nevének tövével) Numitor elűzött Alba Longa-i király leánya volt. Numitor öccse, a trónt bitorló Amulius kitétette az ikreket a Tiberisbe. Az isteni apának, Marsnak szent állata óvta meg őket az éhenhalástól. A farkas ezen a fokon már nem állatős, hanem tápláló, felnevelő, az ős már ember alakban elképzelt szellem. Az ikerpárt azután pásztorok vették gondjaikba. Felnövekedve bosszút álltak a bitorló Amuliuson, visszahelyezték királyi székébe nagyapjukat, Numitort. Tőle kaptak engedélyt új város alapítására. Ez, illetve helyének kijelölése, az ősi itáliai Pales ünnepéhez kapcsolódik még, de etruszk módra történik – a monda szerint. Itt is körülszántják a területet, és megtartják az etruszk két tengelyt éppúgy, mint a későbbi római városokban, sőt még az állandóbb jellegű katonai táborok szerkezetében is. Az etruszk kultikus előírások és a jóslás tudománya Rómában is talajra talál „disciplina Etrusca", etruszk tudomány, etruszk fegyelem néven. Haruspexek Rómában is működtek a régi, itáliai augurok, madárjósok mellett. Nem tudták azonban kiszorítani őket. A hivatalos római állam is inkább a régi jósok mellett tartott ki. Az alapítási mondában augurium döntötte el, ki legyen a város ura. Az augurok ragadozó madarak, sasok feltűnéséből, csirkék mohó evéséből vagy a táplálkozástól való tartózkodásából jósoltak. Itt is számtalan lehetőség nyílt, természetesen, a visszaélésre. Rómába kerültek etruszk jóskönyvek is. Nem véletlen, hogy éppen az etruszk Tarquiniusok uralma alatt jutottak Rómába az ún. *Szibilla* (Sybilla)-*könyvek*, amelyek homályos jósmondatokat tartalmaztak. Számuk is az etruszk vallásban előforduló hármasnak vagy a hármas többszörösének felel meg.

Róma legfontosabb istenei tehát a korai köztársaság korában: JUPPITER, JANUS, MARS, VESTA, JUNO, MINERVA, CERES, FORTUNA, SATURNUS, VULCANUS. Az istenek különös feladata Róma védelme. JUPPITERT „Stator", azaz „megállító" néven tisztelik, neki köszönhetik azt, ha az ellenség nem tudja legyőzni a római hadsereget. Ezért áldozza fel a győztes hadvezér a zsákmány legjavát, esetleg a megölt ellenséges vezér fegyverzetét, a spolia opimát JUPPITER capitoliumi templomában. Később ide mentek fel a diadalmenetek, a triumphusok. JUPPITER megkülönböztetett tiszteletben részesült, külön papja is volt: a flamen dialis. Ez a név arra mutat, hogy JUPPITER kultuszába a régi világosságistenéből is kerültek be egyes elemek. Ennek ellenére továbbra is tiszteletben részesül az ősi világosságisten, JANUS is. Neki is van köze a háborúkhoz: temploma nyitva áll a harcból hazatérő katonák előtt. A rövid békék idején zárva van a templom. Az már későbbi magyarázat, hogy ebben PAXot, a Békét és VICTORIÁt, a Győzelmet tartják fogva, hogy el ne szálljanak. JANUST a kezdet és a vég isteneként is tisztelték, ezért ábrázolják előre és hátra tekintő arccal. A háborúval MARS áll a legszorosabb kapcsolatban. Az ő papjai, a fetialisok üzenik meg a háborút, kötik meg a békét, kötnek szövetségeket, mindezt megfelelő szertartások kíséretében. A római gondolkodás szerint ezek nem külpolitikai aktusok, hanem kultikus cselekmények, MARS papjai a saliusok is, akik egy „MARStól származó pajzsot" őriznek és visznek körül időnként annak másolataival együtt a városban, kultikus táncok kíséretében. Az istennőké közül VESTA ősi tisztelete egyre inkább állami jellegűvé vált. JUNO a nők védője, MINERVA a női munkáé. CERES a plebejusok gabonabőséget biztosító istennője.

Újabb változást hoztak a római vallásba a nagy hódító háborúk. Ekkor került Róma közelebbi kapcsolatba a hellenisztikus világgal, és vette át mitológiá-

ját. Róma ugyanis mindig készségesen fogadott be újabb és újabb isteneket. Már az itáliai városok elleni harcban szokásban volt a város védőisteneit „kihívni"; azaz nem harcoltak ellenük, hiszen ezzel magukra haragították volna őket, hanem felszólították őket: ne védjék a várost, álljanak az ostromló rómaiak mellé, akik aztán hálából isteni tiszteletben és illő áldozatokban részesítik majd őket. Itt azonban nem erről van már szó. Róma a hellenisztikus műveltséggel együtt vette át a görög mitológiát. Nem vallásos hit ez már ekkor, hanem inkább irodalmi, művészeti hagyomány. A régi itáliai és etruszk istenek és istennők neve megmarad, de a róluk alkotott kép átszíneződik a hellenisztikus mitológiai képpel. Nem is a göröggel, hanem annak egy későbbi, bár klasszikus alapokon nyugvó változatával találkozott a római vallásos elképzelés. Hasonló vonások alapján Juppitert Zeusszal azonosították, Junót Héraval, Minervát Pallasz Atheneval, Libert Dionüszosszal, Cerest Demeterrel, Venust Aphroditeval, Marsot Aresszal, Vulcanust Hephaisztosszal, Mercuriust (Mercus a régi itáliai hitben kereskedést segítő szellem) Hermésszel, Dianát Artemisszal, Neptunust Poszeidónnal, Dist Hadesszal, Proserpinát (Mania megfelelője vagy az etruszk triász harmadik tagja) Perszephoneval. Az etruszk–római Saturnust Zeusz atyjával, Kronosszal egyenlősítették. Ősi termékenységisten volta elhomályosult, inkább az maradt meg belőle, hogy uralma alatt béke volt és nyugalom, így őt tették meg az aranykor uralkodójának. Van ugyan abban némi ellentmondás, hogy a görög mítosz szerint az aranykorban a föld magától termett mindent, míg Saturnust Itáliában éppen a földművelés elterjesztőjeként tisztelték. Ugyancsak átvették Rómában a görög héroszok tiszteletét is, legfeljebb nevüket latinosították. Így lett Hérakleszból még etruszk közvetítéssel Hercules, Polüdeukészből Pollux (nevükből bizonykodó indulatszavak lettek). A Dioszku-

roszok Rómában is nagy tiszteletben részesültek. Még templomot is kaptak. A Moirák római megfelelői a Párkák.

Az ősi latin szellemek közül nem találtak megfelelő görög párt Janusnak, a görög mitológiából Apollónnak (Apollo). Az utóbbi tisztelete új vonás a késői köztársaságban és főleg a császárkorban. Éppen az ő tisztelete nyújtott igen jellemző példát arra, hogyan keveredtek régi és új mítoszok ekkor már a római vallásban. Augustus szinte személyes pártfogójának tekintette Apollót és testvérét, Diana–Artemiszt. Tiszteletükre rendelte el a „disciplina Etrusca" felelevenítésével és hasonló perzsa számítások felhasználásával i. e. 17-ben a „ludi saeculares"-t, a saeculum-forduló ünnepi játékait és vallásos ünnepét. Erre az alkalomra Horatius írt ünnepi éneket, amelyet ifjak és leányok adtak elő. Ebben Apollón Sollal, azaz Héliosszal azonosul, Diana pedig a holddal, azaz Szelénével. Mindez azonban nem tudott már élővé válni, hiába akarta Augustus politikai okokból, a meglazult erkölcsök helyreállítása céljából életre kelteni az „ősi hitet" (valójában annak görögösített változatát).

Görög elemek hatnak a római hősmonda fejlődésére is. A trójai és az etruszk–római mondakör kapcsolata már a görög költőnél, Hésziodosznál is megvan, ezt hellenisztikus hatásra római költők: Naevius, Lucretius meg a tudós Varro is emlegetik; nagyobb hatású, művészi, nemzeti eposzban Vergilius dolgozta fel *(Aeneis)*, megtoldva a hagyományt saját koráig, kapcsolatba hozva a trójai „ősöket" a Julia gensszel, Julius Caesar családjával, amellyel Augustus is rokonságban állt. Vergilius szerint Aeneas Odüsszeuszéhoz hasonló bolyongása során egy vihar folytán Karthágóba kerül Dido királynőhöz. Ott éppen olyan szívesen időzik, mint Odüsszeusz Kalüpszónál, és ő is csak isteni parancsra hagyja el Karthágót. Dido elkeseredésében öngyilkos lesz, és Aeneas iránti gyűlöletét szinte örök-

ségül hagyja népére. Így kapott késői mitológiai gyökeret a Karthágó és Róma közötti gazdasági ellentét. AENEAS azonban Karthágóból végre eljuthat a sorstól neki rendelt Itáliába. Itt megnyeri LATINUS király szövetségét, feleségül is veszi leányát, LAVINIÁT. Majd megvívja harcait közös ellenségeik ellen, akik közül TURNUS, a rutulusok királya a legveszedelmesebb. Ebbe a harcba is beleavatkoznak az istenek, akár a Trója alatt folyóba. JUNO üldözi a trójai menekülteket még itt, Itáliában is, hiszen kezdettől fogva gyűlölte ezt a nemzetséget. AENEAST nem POSZEIDÓN, illetve NEPTUNUS készteti a bolyongásra, hanem JUNO, a vihart is ő küldeti AEOLUS, a görög AIOLOSZ segítségével. Itt éppen NEPTUNUS–POSZEIDÓN az, aki lecsillapítja a vihart, nem engedi elpusztulni AENEAST. AENEASék legfőbb segítője azonban VENUS, AENEAS anyja és az ő segítségével megnyert JUPPITER. ZEUSZ nem avatkozott bele a trójai harcokba, a pártokon felül állt; itt azonban JUPPITER – természetesen – Róma ősei mellett foglal állást. Hogyne, hiszen az ő akarata, a fatum (JUPPITER kimondott szava) az, amely szerint AENEASnak el kell jutnia Itáliába, új hazát kell ott találnia Trója PENATESeinek, és utódaira a világ feletti uralom vár. Így válik a naiv eposzi technika a római öntudat és imperializmus eszközévé, így lépi túl a mitológia kereteit. Az új görögös hősmonda mellett elhalványulnak a régi itáliaiak, amelyek szerint pl. NUMA POMPILIUS király a római kultusz kialakítására feleségétől, EGERIA nimfától, azaz inkább forrásistennőtől kapta a tanácsokat. Háttérbe szorulnak az éneklő nimfák, CANENS és a CAMENÁK, akiket a MUZSÁKkal azonosítottak, PICUS király, aki harkállyá változott, vagy akinek alakját egy állat alakban tisztelt szellemmel azonosították.

A rómaiak a köztársaság utolsó évtizedeiben és a császárkorban abban hittek, olyan képzeteket alakítottak ki, mint a hellenizált világ általában. A gazdagok,

a műveltek a hellenisztikus filozófia valamelyik uralkodó irányzatát, az epikureizmust vagy a sztoicizmust fogadták el világnézetük alapjának, elvont isteneket és istennőket kreáltak erkölcsi eszményeik kifejezésére, felhasználva korábbi vallási képzeteiket is, mint a VIRTUST (Bátorság, Férfiasság), a CONCORDIÁt (Egyetértés), akinek tiszteletére még templomot is állítottak fel, PAXOT (Béke), akit Augustus különösen tisztelt. Jól tudta ugyanis, hogy principátusának elfogadásában milyen jelentős tényező volt a nép körében éppen a béke, amelyet a belső háborúk évtizedei után az ő uralma jelentett. Propagandisztikus okok miatt állíttatott oltárt Rómában az Augustusi Békének, rendelt tiszteletére ünnepet és körmenetet. A szegényebbeknek azonban nem volt elegendő, nem jelentett vigaszt, megbékélést, védelmet az elvont istenek tisztelete, a császári vallásosság sok külső ünnepélyessége. Idegen volt számukra a filozófia, de a lét gyötrelmeiből éppen úgy keresték a kivezető utat, mint a hajdani itáliai pásztorok és földművelők. A régi istenek éppen úgy nem jelentettek számukra semmit, mint a hivatalos Róma, az elnyomó szervezet istenei. A régi istenek más viszonyok között keletkeztek, más problémákra jelentettek a maguk módján választ, mint amilyenekkel a későbbi Róma embere kínlódott. A hivatalos vallásosságban visszatetszést keltett – főleg a műveltebbek előtt – a politika egyik fogása: a császárok és hozzátartozóik istenítése, „apoteózisa". Tulajdonképpen a görög héroszkultuszt akarták életre kelteni, új köntösbe öltöztetni a keleti uralkodó-istenítés mintájára. De amíg HERAKLÉSZ, THESZEUSZ vagy társaik valóban hősi eszményt jelentettek a görög ember számára, hiszen még hibáik, tévedéseik, sőt bűneik ellenére is nagyok voltak, ugyan ki tarthatta eszményképének Claudiust, Caligulát vagy Nerót? Az emberek kritikai érzéke fejlődött, az eszményítendők pedig erősen bírálhatók voltak. A római császárok körül nem alakul-

hatott ki hérosztisztelet, csak rosszízű politikai kultusz, az sem haláluk után, hanem életükben. Sőt ez haláluk után rendszerint igen keserű bírálatba csapott át a hivatalos istenítés ellenére is.

A tömegek igénye viszont megvolt a vallásosság iránt. A lét nehézségei egyre növekedtek, kellett a vigasz. Új utakat kellett tehát keresniök. Erre igen alkalmasnak bizonyultak a keleti misztériumvallások. Külön vonzóerejük volt az, hogy szívesen látták híveik között a legegyszerűbbeket, a legszegényebbeket is. Már az i. e. II. században megkezdték hódító útjukat Rómában, és nemcsak a szegények körében terjedtek. E vallások közé tartozott a frígiai NAGY ISTENNŐ, a MAGNA MATER tisztelete, amelybe görög vonások (RHEIA és DEMÉTÉR tisztelete) is vegyültek. A második pun háború vége felé a *Szibilla-könyvek* tanácsára vitték át tiszteletét Rómába, kérték el küldöttségileg Attalosz királytól a női arcra emlékeztető fekete követ. Scipio állt a fogadóbizottság élén, előkelő római matrónák vették át a követ, és vitték ölben VICTORIA templomába. Vele együtt tisztelték ifjan elvesztett, majd feltámadó isten-párját, ATTISZT is.

Később, az i. e. I. században terjedt el az egyiptomi ÍZISZ–OZIRISZ–SZÁRÁPISZ-kultusz, bár ettől a hivatalos Róma – főleg az Egyiptommal Antonius korában fennálló politikai ellentét miatt – idegenkedett. A rejtelmes ceremóniák, a halál utáni élet ígérete azonban nagy tömegeket vonzottak Rómában is, a provinciákban is. (Elég a savariai, azaz szombathelyi Ízisz-templomra utalnunk!)

Még később, az i. sz. I. században terjedt el a perzsa MITHRASZ-tisztelet. Ez ORMUZD és AHRIMÁN, a Fény és a Sötétség, a Jó és a Rossz kozmikus küzdelmét tanítja, amelyből a Fény kerül ki győztesen, éppen MITHRASZ harcai segítségével. A hivő, a „beavatott" maga is a Fény harcosa lesz, a jóért küzd, így érdemli ki a győzelmet és az örök életet. Ez a vallás főleg a keleten járt

katonák körében vert gyökeret, akik aztán elvitték a kultuszt Rómába és a provinciákba, pl. Aquincumba is. A nagyobb közösségek iskolákat állítottak fel a MITHRASZ-templomok mellett, ahol a beavatandókat tanították.

A MITHRASZ-tisztelettel kb. egyidejűleg kezdett Rómában terjedni a zsidó–keresztény tanítás, eleinte ez is főleg a szegények között. Nagy vonzóereje, hogy a hívek közé rabszolgák is kerülhettek, ők sem „beszélő szerszámok", hanem megváltott emberek. A kereszténység részben emiatt, főleg azonban a császár-istenítés megtagadása és kizárólagosságra törekvése miatt évszázados üldöztetésnek volt kitéve, de elérte azt, hogy a hanyatló római birodalom kizárólagos vallása lett (313, milánói edictum).

INDIA

Indiában a különféle népcsoportok érintkezése, keveredése során, részben nagy távolságokra történt vándorlás útján a különböző helyekről származó mítoszok egyes vidékeken laza összefüggésben maradtak, más területeken pedig kölcsönhatásban a helyi mítoszokkal átalakultak, és szoros, szerves egésszé fejlődtek, egy-egy adott kultúra irodalmának és vallásának részeként.

A régészet, néprajz, történelem stb. tanúsága szerint Európa és Ázsia között éles művelődéstörténeti határvonal nem vonható. India is már az emberi történelem kezdetén annak az ősi közös művelődési területnek volt része, amely a Földközi-tengertől Burmáig, sőt a későbbi fejlődés során Indonéziáig terjedt. A mítoszok fejlődését, vándorlását és egymásra hatását indiai vonatkozásban igen nagy mértékben jellemzi a sok heterogén elemnek szinte megbonthatatlan szerves egységgé tömörülése és a mitikus alakok személyiségeinek, valamint funkcióinak egybeolvadása.

Az ind mitológia kialakulását nagy vonalakban vázlatosan, hármas tagozódásban tekinthetjük át.

1. Az India őserdeiben a kőkorszak óta szétszórt kisebb településekben élő, jórészt ma is kezdetleges életmódot folytató, különböző etnikumú, nyelvű és nevű őshonos kis törzsek egyike sem jutott el a saját írással rendelkező kultúra fokára, ezért mítoszaik csak szájhagyomány útján, szórványosan kerültek be az Indiában később kifejlődött, más etnikumú és nyelvű írásbeli kultúrák mítoszrendszerébe.

2. A tamil, telugu, kannada, malajálam néven ismert mai dél-indiai népek, régi nevükön dravidák, etnikum, nyelv és részben ősi történelmi fejlődés tekintetében különböznek mind a már említett őshonos törzsektől, mind pedig az eleinte csak az Indus folyam és a Himalája (Himálaja) hegység vidékére betelepült indoárjáktól. Valószínű, hogy a dravidák már az i. e. harmadik évezredben egész Indiát benépesítették. Feltételezik azt is, hogy szintén őshonosak; egyes kutatók szerint azonban, bár igen régen, de máshonnan települtek be. Mindenesetre bizonyított tény az, hogy az Indus folyam és mellékfolyói völgyében kb. i. e. 3000–1500 között egy sajátos városi és írással rendelkező kultúra, az ún. Indus völgyi fejlődött ki. A lakosok itt ebben az időben mezőgazdasággal, állattenyésztéssel, kereskedelemmel foglalkoztak, ez utóbbival főleg part menti hajózás útján. Fejlett városaikat gátrendszerrel védték a folyók áradásaitól. Írásuk ma még megfejtetlen, így az sem ismeretes, hogy milyen nyelven beszéltek. Feltételezik, hogy nyelvük rokonságban állt az ótamil nyelvnek egy még ősibb változatával, és hogy ezt a kultúrát a dravidák ősei fejlesztették ki; egyes kutatók véleménye szerint azonban mezopotámiai hatásra fejlődött ki, mások szerint pedig legalább a nyelv és az írás archaikus szanszkrit. Sajnos, a korabeli más, fejlett, írásos kultúrák feljegyzéseiben erre a területre vonatkozólag semmi konkrét említés nincs. Mindenesetre kétségtelen,

hogy az itteni régészeti leletek között sok minden utal Mezopotámiára és arra, hogy az indiaiak vallása lényegében termékenységkultusz volt. Bizonyára voltak mítoszaik, de valószínű, hogy ezeket ősi szokások szerint szájhagyomány útján őrizték meg. Minthogy maga a nép a később betelepülő indoárjákkal fokozatosan összeolvadt, s azok nyelvét vette át, mítoszaik is csak áttételes formában, szanszkrit nyelven maradtak fenn. Ugyanígy maradtak fenn a részben őshonos törzsektől átvett, részben pedig valószínűleg mezopotámiai eredetű mítoszok is.

Az Indus völgyi leletek tanúsága szerint termékenységkultuszuk középpontjában egy ősi anyaistennő (később Aditival, Srival, Laksmival azonosították) tisztelete állt, akinek neve azonban nem maradt fenn. Rajta kívül valószínűleg egy ugyancsak ismeretlen nevű termékenységistennek is hódoltak, akit csak néhány kis méretű tárgyon találtak ábrázolva, szarvakból álló fejdísszel, jellegzetes indiai ülő pózban, fákkal, állatokkal körülvéve. A néphit szerint fáknak, folyóknak, tavaknak, szikláknak külön-külön (férfi vagy női) szellemei voltak, akik tetszésük szerint változhattak át bármilyen állattá, és időnként az emberek között is megjelentek. Különösen a vízitündérek játszottak nagy szerepet a későbbi mítoszokban is. Ez a néphit minden bizonnyal fejlettebb formában élt az Indus völgyi városok kultuszában, ahol egy nagy közfürdő, a talált romok alaprajza szerint, feltehetőleg a szent tó szimbóluma volt, és összefüggésben lehetett a vízitündérek és az anyaistennő tiszteletével.

Bár a közép-indiai Vindhja-hegységtől délre fekvő erdős-hegyes dravida földön mostanig nem találták nyomát az Indus völgyi városokhoz hasonló településeknek, mégis élt itt az ősi dravida kultúrának egy változata. Ennek sok elemét megőrizte a még ma sem teljesen feltárt ótamil nyelvű irodalom. A dravida nyelvek között ez a legarchaikusabb, szókincsében

csak kevés északi, indoárja elem található. A Vindhja-hegység hosszú ideig akadályozta az utóbbiak dél felé irányuló terjeszkedését és így a két terület mítoszainak találkozását is. A régi tamil hitvilágban a nőistenség tomboló, féktelen, pusztító megjelenésével találkozunk: KORRAVAIval, a harc istennőjével. Fia, MURUGAN a hegyek istene volt, akit szertartások alkalmával egy lándzsás törzsi varázsló személyesített meg. A hegyekben kóborló, vad győzelmi táncot járó KORRAVAI és MURUGAN kultusza a termékenységet szolgálta, és a hivők féktelen táncokkal hódoltak nekik. A földművesek egy AIJANÁR nevű, jóindulatú védőistenség oltalmát keresték. Ősi elefántistenség lehetett az akadályokat elhárító PILLAIJÁR. Régi termékenységi szertartásokra utalnak és a krétai kultúrkörre emlékeztetnek az ótamil irodalomban részletezett bikaviadalok. A későbbi, már szanszkrit nyelven fennmaradt mítoszok egyikében említett ÉMUSA nevű vadkan egy őshonos törzs áldozati állata volt. A tamil halászok hódolatának középpontjában pedig VARUNAN, a tenger istene állt.

A tamil fejedelmek uralkodása idején, az időszámításunk kezdetét közvetlenül megelőző évszázadokban tamil hajók indultak a világ minden tája felé, és más országok hajói tamil kikötőkbe érkeztek. Az ezzel járó új ismeretek terjedése szintén hozzájárult a mítoszok keveredéséhez, amely Indiában különösen az időszámításunk kezdete utáni első évszázadokban éreztette hatását. A tamil hitvilágot, hőseik kultuszát az eredetileg ősi babiloni és egyiptomi mítoszok akkori formái szintén befolyásolhatták. Ugyancsak erős hatással voltak a tamil mitológiára az észak felől érkező, ott kialakult mítoszok. Évszázadok múlva a mindezekből összetevődött sajátos déli mitológia erősen visszahatott magára Észak-Indiára. Ezek a kölcsönhatások végső fokon egy olyan mitológiát eredményeztek, amelyet joggal hasonlítanak a dzsungelhoz, az indiai őserdőhöz, amelyben az egymással összefonódott

gyokérzetű és lombozatú kisebb-nagyobb bokrok és fák és az azokat a talajtol a koronajukig elboritó kúszonovények sűrűje sokféleségében is egytomegű, szinte athatolhatatlan szovevényt alkot. Ugyanígy az ind mitológiában is igen nehéz, sokszor lehetetlen éles hatart vonni a mitoszokban szerepló emberfölotti és emberi lények, szemelyek, allatok, novények, tárgyak, anyagok, jelensegek es események mivolta, eredete, tulajdonképpeni osszefuggése, valamint történeti keletkezésuk idóbelisege kozott E részletek csak a sok tekintetben meg ma is ósi viszonyokat tukrozó indiai falukozosségekben végzett, ujabb tudományos kutatások eredményei alapjan kozelíthetók meg. E falukozósségek hitvilágában találhato, prehisztorikus korra utaló fennmaradt helyi istensegekkel, félistenekkel, mint pl. az emberhez hasonlo megjelenésűnek képzelt JAKSA, nőnemben JAKSINI vagy a félig embernek, félig kígyónak hitt NÁGA, NÁGINI stb. lényekkel kapcsolatos mesék, mondák, mítoszok részben sehogyan sem, részben pedig sokszor erősen módosított formában kerultek be az ind mitológia szervesen fejlődő, irodalmilag a szanszkrit nyelv útján megőrzott egységébe. A soknyelvű Indiában ugyan soha nem volt, ma sincs teljesen egységes, a terület minden országát átfogó irodalmi nyelv, a történelmi fejlődés során azonban az indoárja nyelvek egyikének végérvényesen rogzített irodalmi változatában, a szanszkritban osszpontosult mindaz, ami az egységes ind művelődés minden vonatkozását, igy az ind mitológiát is magában foglalja.

3. Időszámításunk előtt kb. a második évezredben az Európa és Ázsia egy részét alkoto sztyeppevidéken félnomád törzsek éltek. Főleg pásztorkodással foglalkoztak, de valamelyes foldművelést is folytattak. Bronzeszkozoket használtak, egyes csoportjaik azonban mar ismerték a vasat is. Kocsikon vándoroltak, és ló vontatta harci szekereik segítségével hódító hadjáratokat folytattak nyugati, déli és keleti irányban. Útjuk-

ban meghódították az ott talált más etnikumú, többnyire földművelő helyi törzseket, később azokkal összeházasodva uralkodó osztályként államokat szerveztek. Társadalmuk apajogú volt, törzseik egymással rokon nyelveken beszéltek, amelyeket az indoeurópainak nevezett nyelvcsaládhoz sorolnak. Az indoeurópai népek hitvilága szétáradásuk előtt lényegileg azonos volt, és főleg az égbolt, időjárás, természeti jelenségek megszemélyesített formájának tiszteletéből állt. A hettita, mitanni és óiráni legtöbb istennév egyezik az indoárjákéval is. Törzsi neveik különböztek, de az Észak-Iránban, kb. az i. e. második évezred első felében megjelent csoportjuk uralkodó osztálya árjának nevezte magát. Hosszabb ottélés után két csoportra szakadtak. Az egyik Iránban terjeszkedett tovább, ezek voltak az óirániak, akiket később perzsáknak neveztek. Feltételezik, hogy a perzsa birodalom terjeszkedésével egyidejűleg, az akkori hivatalos perzsa vallási kultusz és mitológia mellett az iráni népek régebbi mítoszai is eljutottak Indiába abban az időben, amikor a perzsák Észak-India egy részét is megszállták, és egy időre birodalmukhoz csatolták.

Az iráni árja törzsek másik csoportja még a perzsa birodalom kialakulása előtt kelet felé vonult, és egy ideig Kelet-Iránban, majd a mai Afganisztán területén vándorolt tovább kelet felé, míg végül elérte Észak-Indiát, az Indus folyam és a Himalája hegység vidékét. A tudomány őket nevezte el indoárjáknak, az Indus folyam nevéről. (A folyam régi neve a szanszkrit irodalomban Szindhu, óperzsa változatában Hindus, amely Nagy Sándor ottani tartózkodása után Indosz, India, indo- formában vált ismeretessé Európában.) Az egyes indoárja törzseknek saját nevük volt. Egyik fő nemzetségük Bharata fejedelemről Bháratának nevezte magát. Ezt a nevet később más csoportjaik is átvették és India-szerte alkalmazták; ma ez India honi, hivatalos neve.

Amikor a csoportonként, fokozatosan betelepülő, világosabb testszínű, időnként egymással is harcoló indoárja törzsek és az általuk dászának vagy daszjunak nevezett sötét testszínű protoind (=indoárja hódítás előtti, őshonos, dravida) lakosság között harcokra került sor, az indoárják egy idő mulva hatalmuk alá vetették először az Indus és mellékfolyói környékét, később pedig a második nagy indiai folyam, a Gangesz (=Gangá) síkságát is. Ennek a benyomulasnak legkorábbi szakaszában, i. e. 1500 körül az Indus völgyi kultúra láthatólag lehanyatlott, a városok elnéptelenedtek, az áradások iszapja eltemette a városok romjait. Később az indoárják is felhagytak a nomadizálással, áttértek a letelepült életre, városok keletkeztek a kisebb-nagyobb indoárja államokon belül. A meghodított területeket saját nyelvükön Bhárata-varsának nevezték el. A protoind népesség egy része elvándorolt, főleg dél felé, sokan azonban Bhárata-varsa területén maradtak, szolgasorban. Az eredetileg törzsi név, a dásza „szolga" jelentést nyert, és megkezdődött a kasztrendszer kialakulása. Az uralkodó réteg, a harcosok és papok minden erőfeszítése ellenére megindult, és fokozatosan erősödött az etnikai elvegyülés. Az osztálytagozódás nem tudta megakadályozni azt sem, hogy sok protoind elem kerüljön bele az indoarja törzsi nyelvek szókincsébe. Az így kialakult nyelveket nem arja törzsek is átvették. A védai vagy védikus indnek nevezett nyelven alakult ki az óind irodalom egyik nagy, későbbi hatásában is mindvégig alapvető terméke, a *Véda* (Tudás), pontosabban a *Védák*, mert négy, külön-külön is *Véda*nak nevezett főrészből áll. Az oind mitológia zömmel a *Védák*ban hagyományozódott át. A védikus ind nyelv későbbi változatainak egyike, a szanszkrit már kifejezetten irodalmi nyelv. Ezen a nyelven alakultak ki a nagy eposzok, a *Mahábhárata* és a *Rámájana*, amelyeknek magvát a régi hősök, harcosok tetteit megéneklő részek alkotják. Szintén

szanszkrit nyelven keletkeztek a *Purának* (purána a. m. régi, régi történet), amelyek vegyesen tartalmaznak nemzetségtörténetet, vallási mondákat, legendákat, mítoszokat. A *Purának* nagyrészt a *Védák*ban már régebben kialakult tartalom módosított, az újabb társadalmi viszonyokhoz igazított változatai. A *Védák* lényegében varázsmondásokat tartalmaznak, mágikus formulákat, ún. mantrákat, részben költői formában, továbbá az isteneket az áldozásra hívó mondásokat, tetteiket dicsőítő énekeket, valamint az áldozati szertartások aprólékosan részletezett szövegeit. Az indoárják hite szerint mindezek tudása s a szertartások végrehajtása volt a feltétele a sikeres földi életnek és a halál utáni jó állapotnak. Minthogy a *Védák* terjedelme igen nagy, hibátlanul memorizált tudása és állandó alkalmazása hivatásszerűen kizárólag ezzel foglalkozó embereket igényelt. Így kialakult a papok, az ún. bráhmanák vagy bráhmanok osztálya (brahman = varázserő, bráhmana vagy bráhman: aki a mantrák tudása által a varázserőt birtokolja). Ezt a misztikus tudást a bráhmanok hosszú időn át csak egymás között, apáról fiúra, majd osztályukon belül mesterről tanítványra élőszóval hagyományozták. A papság kialakulása előtt azok a törzsi tagok végezték az áldozati szertartást, akiket erre a közösség felkért. Az ilyenkor énekelt himnuszok szerzői ihletett öregek, látnok-költők, ún. risik voltak, akik sokszor családostul erdei remeteéletet folytattak, és az aszkézisban koruk haladtával egyre jobban elmélyedve törekedtek emberfölötti szellemi erők birtokába jutni (tapasz a. m. hőség; erőfeszítés; tapaszví vagy tapaszvin a. m. aszkéta). Hitük szerint ezzel az erővel még az istenekre is tudtak hatni, akik viszont vízitündérek (APSZARASZ vagy APSZARÁ) segítségét vették igénybe ennek az erőnek a hatálytalanítására. A risik életével kapcsolatban sok legenda és mítosz keletkezett. Később az az életrend alakult ki, hogy a bráhmanok öregkorukban a faluközösséget elhagyva egyes család-

tagjaikkal és tanítvanyaikkal egyutt erdei maganyba vonultak, és ott gyakorolták az aszkézist. Az is hagyománnyá vált a bráhmanok kozott, hogy családfájukat lehetőleg valamelyik risire vezették vissza.

A *Védák* kialakulásának idején, kb. i. e. 1500–500 kozott egyre fokozódó vetélkedés folyt a harcosok (ksatriják) és a bráhmanok kozott a fóhatalomért. A bráhmanok a helyi, előind kultuszok hívei kozul lehetőség szerint senkit sem vettek be osztalyukba, így czeknek ósi mítoszait is csak jóval később, a megváltozott társadalmi viszonyok kovetkeztében fogadták el, de csak részben. A ksatriják kozé azonban egyre tobb más etnikumu csalad jutott be harci erényei eredményeként. Ezzel egyidejűleg egyre tobben voltak olyanok, minden osztályból (a ksatriják kozul is sokan), akik az allatáldozatok társadalmilag karos voltát felismerve szembefordultak a bráhmanokkal és tanaikkal. Sokan kozuluk eredetileg tapaszvinok tanítványai voltak, de nem értettek egyet a tulzott aszkéta élettel sem, és bár továbbra is a tapaszvinokéhoz hasonló életet folytattak, ezek az ún. sramanák (sram a. m. erőfeszítés, a test elfarasztása) már új irányt képviseltek. Kozöttük is voltak olyanok, akik tanítvanyokat gyújtottek maguk koré. Így az i. e. VI–V szazadban kulonfele, teljesen egyszerű, sőt esetenként radikalis nézeteket kifejezésre juttató kozosségek keletkeztek. Kettő ezek közul nagyobb népszerűséget nyerve sokfelé elterjedt Indiában, hosszu időre hattérbe szorítva a brahmanok befolyasát és így az altaluk képviselt mitológiát is. Ezek: a dzsainizmus (pontosabban: dzsinizmus) és a buddhizmus. Alapítoik (Dzsina = Aki Győzott, Győztes; Buddha = a Megvilágosodott) egyszerű életmódot folytattak, és ilyen életrendet hirdettek, tagadva a *Védák*at és a védikus filozófiat.

A bráhmanoknak most ezekkel a kozosségekkel kellett vitákban megkuzdeniuk hatalmuk megtartása vagy visszanyerése érdekében, sok esetben az új közos-

ségeket pártoló fejedelmekkel is. A DZSINA és a BUDDHA tanaikat nem a bráhmanok szent nyelvén, a nép számára érthetetlen szanszkrit nyelven, hanem szülőhazájuk népi nyelvein, az ún. ardha-mágadhí és mágadhí (későbbi neve: páli) nyelven hirdették, osztálykülönbség nélkül mindenkinek. Követőik között voltak mind hagyományaikkal szakító bráhmanok, mind pedig ksatriják és alacsonyabb osztálybeliek is. Ennek következtében, bár eleinte igen kis mértékben, az eredetileg mítoszmentes dzsain és buddhista tanokat is részben népi, részben bráhmani eredetű mítoszok szőtték át. Ez a folyamat még fokozódott a DZSINA, utána pedig a BUDDHA halála után (i. e. V. század). A két vallási közösség, különösen a buddhista, térítő tevékenysége során, tanai népszerűsítésében egyre nagyobb teret nyertek mind az előind népi, mind pedig a védikus istenek neveivel együtt népies formában elterjedt mítoszok. Rövidesen a két nagy közösség alapítóinak életével kapcsolatos eseményeket, sőt később már személyüket is mitizálták, istenítették. Ez az egész folyamat a halálukat követő évszázadok alatt egyre jobban bonyolódott, és a két újabb mítosz-rendszer sok tekintetben közelített a védikushoz.

A bráhmanok a dzsainákkal és buddhistákkal folytatott sok évszázados vetélkedésük során, népszerűségük és hatalmuk visszanyerése, illetőleg megtartása érdekében átvettek a protoind istenek és istenített hősök közül többet, helyi kultuszokkal és legendákkal együtt, átvették továbbá a dzsain és buddhista elemekből is a céljaiknak megfelelőket, és átalakítva beillesztették a védikus pantheonba és mitológiába. Ugyanebből az okból a régi védikus istenek személye, funkciói és kultusza is átalakultak, valamint legendáik is. Ezt a hitvilágot, amelyet a *Purának* tükröznek, már hinduizmusnak nevezik. (Nem minden indiai hindu, hanem csak az, aki ezt a vallásrendszert követi.) Így a *Purának*, amelyek zömmel az i. sz. IV–VI. században keletkeztek,

sok olyan ősi, protoind hagyományt tartalmaznak, amelyek csak ekkor jutottak be a szanszkrit irodalomba, mert a *Puránák*at összességükben már ismét ezen a nyelven szövegezték. Azoknak az őshonos, illetve dravida hősöknek és istenségeknek a nevei, akiknek kultusza és mitológiája a fent leírt korszakokban főleg csak a nép alsóbb rétegei között élt, most szanszkrit formában jelentek meg és terjedtek el. A szanszkrit nyelv használata a buddhizmusban is általánossá vált.

A szanszkrit nyelvben sok olyan ősi alapszó van, amelyeknek már a legrégebbi szövegekben található használatában is – ez esetben a *Védák* korában, kb. i. e. 1500–500 között – több különböző, számunkra, sőt már az óind nyelvészek számára is gyakran homályos összefüggésű jelentése volt. Ezeken kívül számos olyan szó is van a *Védák*ban, amelyek már kb. az i. e. 1. évezred kezdetén a bráhmanok számára is érthetetlenek vagy homályos jelentésűek voltak, de a hagyomány kényszerítő ereje folytán benne maradtak a szent szövegekben. Mindezeket a szavakat más-más bráhman iskolák különféleképpen magyarázták, bizonyos esetekben ösztönösen megközelítve a feltehetően helyes jelentést, legtöbbször azonban csak látszat-azonosságok alapján történt az értelmezés. Mindenesetre tény, hogy igen sokszor elmosódott a határ nemcsak a szavak értelme, hanem elemek, növények, állatok, emberek és vélt emberfeletti lények, sőt természeti jelenségek kategóriái között is. Így pl. a bhú alapszó többek között azt is jelenti: létrejönni, létesülni, valamint azt is: föld. Ennek az alapszónak egy továbbképzett formája: bhuvana = világ. Egy másik ilyen alapszó: div = ragyogni, égbolt, nap (nappal), kínlódni (!). Ebből továbbképezve: DÉVA = égi (ragyogó), isten. Nőnemű formában: DÉVÍ = istennő. Dju = égbolt, nap (nappal). Djausz = az égbolt. Ez utóbbihoz kapcsolva a pitar = atya, apa szót: DJAUSZ-PITAR már egy égi, hímnemű, megszemélyesített teremtő erőt jelent.

Prithu = széles, szétterülő; továbbképezve: prithiví = föld, anyaföld. Djausz, illetve Dju + Prithiví (vagy prithví) = DJÁVÁ-PRITHIVI, „ég és föld" = az egyetemes szülőpár, mind az istenek, mind pedig az emberek létrehozója. A *Védák*ban azonban csakhamar több más istenség (dévatá), bár eredetileg túlnyomó részben szintén csak egy-egy természeti erő megszemélyesítése, teremtőként szerepel, mint pl. VARUNA, aki a *Védák*-ban elsősorban már nem természeti, hanem társadalmi istenség, fő funkciója ugyanis a világrend, szanszkrit nyelven: RITA (későbbi szinonima: DHARMA) fenntartása. VARUNA egyike a legrégibb védai istenségeknek, a mindent magába ölelő ég megszemélyesítése, ő teremti és tartja fenn a földet és az életet. Idők teltével azonban más istenek kultusza háttérbe szorítja VARUNA alakját, és VARUNA elveszti jelentőségét, éppúgy, mint MITRA, a nap, a szövetségkötés védnöke. A *Purának* korában már csak a tenger istene. Hasonló módon a többi istenségek funkciói is erősen cserélődnek. Bizonyos idő múlva a déva szó már bráhmanok és királyok (rádzsák) megszólítása, sőt még később már valóságos istenítésüknek kifejezője lett. A BHUVANA szó nemcsak e földi világot, hanem a levegő világát és azonfelül az istenek világát is jelentette, tehát a világot hármas egymás feletti tagozódásban. Más változat szerint a tri-bhuvana vagy tri-lóka a. m. három világ: a menny, a föld és az Alvilág.

Ugyancsak megváltozott jelentésű szó és fogalom az ASZURA (az óperzsa ahura). A *Védák* legrégibb részeiben azt jelenti: isteni, illetve isten, és ilyen értelemben a fő istenségekre (INDRA, AGNI, VARUNA) alkalmazták; de fokozatosan ellentétes jelentésűvé vált: az istenek ellenségét, a démont jelölte. Az óind nyelvészek ezt a szót is különféleképpen értelmezték.

SZURJA, a nap, megszemélyesítve a napisten, a fény és a meleg forrása. Neve, egyes magyarázatok szerint, a szvar = menny, ég szó származéka, ugyanúgy, mint

a szura szo, amelynek jelentese mennyei, isten. A szanszkrit nyelvben fosztóképző a szó elé tett a-. Ezek szerint aszura = nem isten (az óind naiv etimológia szerint), démon. Mindenesetre az ind mitológia szerint az aszurák lakóhelye a mennyeknek egy alsóbb régiója, ahonnan időnként megpróbálnak a dévák folé kerekedni. A dévák és aszurák kuzdelmét tobb mítosz beszéli el.

Ugyanilyen módon képzett neve van két istennőnek: Ditinek és Aditinek. Diti a *Rámájaná*ban és a *Purá-nák*ban szerepel, mint az aszurák anyja; férje Kasjapa risi volt. Utódaik a daitják, titanok, illetve aszurák. Diti nevének jelentése kb. a. m. kotott, megkotés, veges. Aditi a. m. kotetlen, szabad, végtelen; a határtalan ég, menny, szemben a véges folddel. Aditi a déva-mátri, az istenek anyja, az ég és fold fenntartója, Visnu felesége. Visnu (= Átható?) a nap megtestesulése; a legendák szerint három lépéssel bejárja a világmindenséget; később, különösen a *Puránák*ban a világot fenntartó istenség. Aditi leszármazottai az aditják, istenek, akik között az első, a fő, a tulajdonképpeni aditja Varuna volt. Az áditják száma ingadozó, hol hat, hol hét, hol tizenkettő.

Más mítoszok szerint a mindent átható lehelet és a mindent magába rejtő víz együttesen mindeneknek a teremtői, a hiranja-garbha (arany-embrió, vagy -tojás, illetve -anyaméh) által. A *Védák* egy másik részében a hiranja-garbha az, „akiről azt mondják, hogy kezdetben keletkezett, minden lény ura, aki tartja az eget és a foldet, aki életet ad, akinek még az istenek is engedelmeskednek...," stb. A *Védák*ban még Pradzsápatinak, a Teremtmények (pradzsá) Urának (pati) is nevezik. Más, a teremtésben kozreműkodő lényeket is illettek ezzel a névvel, így tobb pradzsápati van, közottük risik is. Az emberiség teremtése általuk történt, elsősorban Brahma által, aki a hiranja-garbhából jelent meg, és később teljesen elfoglalta a teremtő istenség helyet. A mítoszok egy változata szerint Visnu,

a világtengeren nyugvó istenség köldökéből egy lótuszvirág nőtt ki, és BRAHMÁ ezen át jelent meg. A lótuszvirág eredetileg LAKSMÍval, illetve SRÍval, a bőség és szerencse istennőjével kapcsolatos, és BRAHMA megjelenése ennek az ősi nőistenségnek az időleges háttérbe kerülését jelzi. SZURJÁt, a napistent néha DJAUSZ, néha pedig ADITI fiának nevezik. A szövegek egyik helyén SZÚRJA felesége USASZ (Hajnal), más helyén pedig SZÚRJA a Hajnal gyermeke. SZÚRJA hét vörös ló által vont szekéren halad át az égen. Más legendák szerint több felesége volt és két ikerfia, az ASVINOK (Lovasok), akik örökké fiatalok, szépek, és akik aranyszekéren vágtatnak USASZ előtt. Ezt az iker istenpárt, akik egymástól különváltan születtek, kapcsolatba szokták hozni az egymással soha nem találkozó esthajnalcsillaggal és hajnalcsillaggal. A napisten egy másik neve VIVASZVANT; ennek három gyermeke volt: MANU, JAMA és JAMÍ. Más változat szerint MANU (Ember) BRAHMÁ (SZVAJAM-BHÚ, Önmagában Létező) gyermeke volt, akitől a PRADZSÁPATIK származtak. JAMA (Visszatartó) és nővére, JAMÍ voltak az első halottak. JAMA lett a halottak birodalmának ura, a halál istene, a holtak bírája. A *Védák* egyik himnusza szerint a világ egy PURUSA (Ember, Férfi) nevű őslényből keletkezett. Az istenek feláldozták PURUSÁt, testéből lett az égbolt, köldökéből a levegő és lábaiból a föld. Bár az egész világ belőle lett, ő maga nem szűnt meg létezni teljesen. Az élőlények összessége csak egy negyede PURUSÁnak, míg nagyobb része keletkezéssé és elmúlássá lényegült át. Ez az ősrégi himnusz is azt mutatja, hogy már a legrégibb indiai mítoszokban is elmosódik a világ, az istenek, emberek és egyéb lények közötti különbség.

TVASTAR volt az istenek között a kézművesmester, az isteni művész, mind az emberi, mind az állatvilág formálója. Ő érleli az embriót az anyaméhben, ő formálja egymás számára az anyaméhtől kezdve a férjet és

a feleséget. Mint termékenységisten ő maga az Atya, ő teremtette az egész világot. Egyik lánya, VIVASZVANT felesége szülte JAMÁT és JAMÍT. TVASTAR egy művészi kupát készített, amelyből az istenek a szómát (eredetileg: cseppek, kipréselt nedv és egy bódító hatású növény), a halhatatlanság italát itták. Élt három fivér, halandók, ember fiai: RIBHU, VIBHU és VÁDZSA, akiket együttvéve RIBHUKnak neveznek (ribhu = ügyes). A RIBHUKban vágy keletkezett, kíváncsiság, hogy megtudják: miből van a TVASTAR által készített kupa. Utánozták, és négy kupát csináltak. TVASTAR haragjában meg akarta ölni őket, de a RIBHUK elrejtőztek. Ittak az amritából (mrita = halott, halál; amrita = halhatatlan; a halhatatlanság itala), és ők is halhatatlanokká változtak.

A védai istenek, a mitológia szerint, halhatatlanok voltak. Ez nyilvánul meg abban a tényben is, hogy túlnyomó részben természeti erők megszemélyesítései voltak. A *Puránák* azonban már az isteneket is halandóknak ábrázolják, akiknek az aszurákkal küzdve kell megszerezniük az amritát, a halhatatlanság italát.

Az isteneknek bemutatott áldozatokban az amritát, az élet vizét különböző folyadékokra, elsősorban a szóma levére értették; a szómát később megszemélyesítve nemcsak istenítették, hanem még rendre a legfőbb istenségekkel is azonosították. Mielőtt azonban erre sor került volna, a szóma mint bódító ital igen nagy szerepet játszott INDRÁval, az istenek vezérével kapcsolatban. INDRA a *Védák*ban az istenek között az első, de úgy említik, mint teremtett személyt. Hatalmas teste vöröses aranyszínű, rendkívül hosszú karjai vannak, és tetszése szerint változtathatja alakját; állati formát is olthet. Nagyon szereti a szómát, rengeteget iszik, és sokszor berúgva, ittasan vonul harcba vagy kalandokra. Legnevezetesebb tette egy VRITRA nevű démon megölése és ezáltal az eső, pontosabban a hét folyó kiszabadítása. A *Védák* szerint VRITRA a szárazság és

aszály démona; a hét folyó ágyában tanyázik, és ezáltal elzárja a tengerhez vezető útjukat. INDRA az égbolt isteneként évről évre megküzd vele, mennykő fegyverével legyőzi, és így megindul a termékenyítő esőzés.

INDRÁnak azonban voltak olyan cselekedetei is, amelyek miatt az istenekkel is ellentétbe került. Megölte TVASTAR háromfejű fiát; GAUTAMA risi feleségét, AHALJÁt elcsábította stb., stb. INDRA legjobb barátja az istenek között AGNI, a tűzisten, ezért megkérte őt, hogy vétkeitől való megtisztulására végezzen el egy áldozati szertartást. Ennek megtörténte után INDRA ismét napként ragyogott.

AGNI, tulajdonképpen: a tűz, egyike a legrégibb és legszentebbnek tartott ind istenségeknek. Három fő megjelenési formája: a nap az égen, a villám a levegőben és a tűz a földön. (A villám egyébként INDRA fegyvere.) Az áldozat bemutatásakor olvasztott vajat hét nyelvével szívja fel, amelyek közül a hetedik fekete színű. AGNI a közvetítő az istenek és az emberek között. A mítosz szerint mikor az istenek fel akarták kérni az áldozati szertartás elvégzésére, a tűzisten elrejtőzött a vízben. Hosszas keresés után megtalálták, és bár eleinte szabadkozott, végül is engedett VARUNA kérlelésének.

Az agni, tűz szóval hozzák összefüggésbe ANGIRASZT, egy nagy risit, aki a mítosz szerint AGNI apja volt. ANGIRASZ másik fia BRIHASZPATI vagy BRAHMANASZPATI, szintén egy risi, akit a papság ősének tekintettek; ezért a mennyben ő lett az istenek papja, oktatója, sőt egy helyen „az istenek apja"-ként említik.

A természetben megnyilvánuló romboló erőt a *Védák*ban RUDRA alakja testesíti meg (rud = ordítani, bömbölni). RUDRA a vihar istene, a bömbölő szélviharé, aki rohanó útjában mindent és mindeneket elpusztít, de megjelenésének tisztító, gyógyító hatása is van. Ez a kettős tulajdonság módosult formában, mint pusztítva teremtő erő jelentkezik a későbbi fejlődés során SIVA (Üdvös, Kegyes stb.), a pusztító istenség alakjá-

ban. Mindkettőt MAHA-DEVÁnak (Nagy Isten) és MAHA-KÁLÁnak (Nagy Idő, ti. a mindent elnyelő idő) is nevezik.

RUDRA gyermekei a MARUTOK, a viharistenek, INDRA barátai és kísérői. A *Rámájana* elbeszélése szerint DITI, az aszurák anyja, elpusztította gyermekeit megbosszulandó, férjétől, KASJAPÁtól egy ellenállhatatlan vitézségű gyermeket kért, aki majd megöli INDRÁt. INDRA azonban, ezt megtudva, villámával hét részre szakította a magzatot az anyaméhben, és mert a magzat nagyon sírt, még hétszer hét darabra szabdalta. Így született a negyvenkilenc MARUT.

A levegő és szél istene VÁJU vagy VÁTA (Szél). A *Védák* szerint aranyszekéren jár az égen. A kocsit ezer ló vontatja, és INDRA a kocsihajtó. A VÁTA névvel helyenként összekapcsolva, másutt egymagában is szerepel PARDZSANJA, a tulajdonképpeni esőisten.

A vízzel, mint ősi elemmel kapcsolatos még NÁRÁJANA neve. A nara szó szintén két jelentésű: tenger, illetve ember, férfi. NÁRÁJANA az óind értelmezés (naiv etimológia) szerint egyrészt NARÁnak, az első, kezdeti embernek a fia, másrészt pedig BRAHMÁ, a teremtő istenség, mert BRAHMÁ első megjelenési, mozgási helye, eljöveteli (ajana) helye a víz, a tenger volt. Mindazonáltal túlnyomórészt VISNUt, a fenntartó istenséget nevezik másképpen NÁRÁJANÁnak, mert a mítosz szerint a tengeren lebegő SÉSANÁGA (Sésa-kígyó) hátán nyugszik.

A NÁGÁK (nőnemben nági, náginík), a kígyók, ősidőktől kezdve igen nagy szerepet játszanak az ind mitológiában, és szoros összefüggésben állnak a vízzel, folyókkal, tavakkal, a tengerrel. A mítoszok szerint félistenek, akik tetszés szerinti alakot ölthetnek, emberit is. Saját nemzetségeik vannak, birodalmuk a föld alatt terül el; sokszor emberi alakban élnek az emberek világában. SÉSANÁGA a királyuk, akinek ezer feje van; de legtöbb mitológiai nága is több fejű: három,

öt, hét feje van. Ábrázolásokban általában kobrakígyó a nága, csuklyaszerűen kifeszített nyakkal. Több indiai nép, nemzetség a nágáktól származtatja magát (totemállat).

A mítoszok szerint egyszer INDRA megsértett egy risit. Ez haragjában megátkozta INDRÁT és a hozzá tartozó isteneket, hogy veszítsék el erejüket, és váljanak olyan gyengékké, mint az emberek. Közben az aszurák ismét támadásra készültek a dévák ellen. A legyengült INDRA és istenei VISNUhoz fordultak segítségért, aki kijelentette, hogy a csak a tejtengerben rejlő amrita által nyerhetik vissza erejüket. Ennek megszerzésére csak egy lehetőség volt: a tejtenger megköpülése. Ehhez viszont egy egész hegyet kellett kiemelni a helyéről, ezt köpülőfának használták, forgatókötélnek pedig a kígyók királyát, SÉSANÁGÁT. A mítosz egy másik változata szerint nem SÉSANÁGA, hanem VÁSZUKI, egy másik nága király szolgált erre a célra. Mindennek végrehajtására a dévák még gyengék voltak, ezért az amrita felét odaígérték az aszuráknak segítségük fejében. Hogy az iszapos tengerfenékbe a hegy bele ne süllyedjen, VISNU teknőc (kúrma) alakot vett fel, és a köpülés alatt a tengerfenéken állva tartotta a hegyet. Az amrita megszerzése után a dévák gyorsan ittak belőle, régi erejük visszatért, és megakadályozták az aszurákat az amrita ivásában.

A *Védák*ban VISNU legkorábban még csak mint Legyőzhetetlen Megtartó szerepel; később emberi, törpe alakot öltve jelenik meg, és három lépéssel birtokba veszi az eget és a földet. A *Puránák* korában már olyan isten, aki a bajba jutott emberiség megmentésére időről időre különböző alakot öltve leszáll a földre (AVATÁRA = átkelés, leszállás, megjelenés). Ekkorra már a hindu istenháromság, a TRIMÚRTI (tri = három, múrti = alak, forma) elképzelés is kifejlődött, amely szerint BRAHMA teremti, VISNU megtartja, és SIVA elpusztítja a világot. Ettől kezdve BRAHMA, miután

nincs tobbe funkcioja, egyre jobban elhanyagoltta valik a kultuszban, viszont VISNU és SIVA tisztelete minden mást felulmúl. Az utóbbit az ősi termékenységistennel azonosították. A mítoszok szerint egyedul VISNU az, akinek avatárái vannak, altalaban tíz. Az erről szoló mítoszok, bár későiek, sok ősi elemet tartalmaznak. VISNU avatárái a kovetkezők:

1. MATSZJA (Hal). A vízozon ősi legendájának indiai valtozatában VISNU hal alakjat oltve irányította MANU, az ósi ember hajóját.

2. KURMA (Teknőc). Így szerepel VISNU a tejtenger kopulésének fent említett mítoszaban.

3. VARÁHA (Vadkan). Egy démon a foldet a tenger mélyére sullyesztette. VISNU vadkan alakjat oltotte, és a démont megolve a felszínre emelte a foldet

4. NARA-SZIMHA (vagy Nri-szimha, Ember-oroszlan). Egy démon BRAHMÁtól azt a kegyet nyerte, hogy sem isten, sem ember nem árthat neki. VISNU oroszlán alakjában legyőzte a démont.

5. VÁMANA (Torpe). VISNU BRIHASZPATI torpe fiakent született, és amikor elérte a fiúkort, az akkor uralkodó démonkirály egy kívanság teljesitésére tett neki ígéretet. VISNU annyi foldet kért, amennyit harom lepéssel át tud fogni. Mikor a király ebbe beleegyezett, VISNU hirtelen olyan óriassa nótt, hogy három lépésével átfogta a foldet és az eget, de a harmadik részt, az Alvilágot, meghagyta a kiralynak.

6. PARASU-RÁMA (Szekercés RÁMA). RÁMA alakja minden valószínűség szerint protoind időkre utal, és a *Rámájana* (Ráma eljovetele) című hőskoltemény kozponti szereplője. PARASU-RÁMA története a brahmanok es ksatriják harcára utal. PARASU-RÁMA más személy, mint a hetedik avatárában szereplő RÁMA-CSANDRA.

7. RÁMA-CSANDRA (a. m. a holdhoz hasonlóan gyengéd vagy nemes Ráma; csandra = hold), de leginkább csak egyszerűen RÁMA. DASARATHÁnak, Ajódhjá ki-

ralyanak fia, a Hold-nemzetsegbol, a *Ramajana* tohőse, RÁVANA démonkiraly legyőzője.

8. KRISNA (Sötétszínű, Fekete, Kékesfekete). Személye szintén protoind időkre mutat. Ezt a hatodikhoz es hetedikhez hasonlóan teljes emberi formát VISNU a mítosz szerint egy KAMSZA nevu démon megsemmisítése céljából oltotte fel. Valamennyi avatára kozul KRISNA alakja lett a legnépszerúbb, olyannyira, hogy később számos mas mítosz is kapcsolodott hozzá

9. BUDDHA (a Megvilagosodott). A buddhizmus megalapítójanak személyét népszerűségének ellensulyozására illesztették be a brahmanok VISNU avatárai kozé, azt allítva rola, hogy VISNU BUDDHA alakjában a démonokat és gonosz embereket az istenek, a *Védák* és a kasztrendszer megtagadasara, ezaltal sajat pusztulásukra készteti.

10. KALKI (vagy Kalkin). A jelen világkorszak végén VISNU fehér lovon nyargalva – más változat szerint lófejjel – fog megjelenni, hogy lángoló ustokoshoz hasonló kardjával elpusztítsa a gonosz világot, majd megtisztítva megújítsa

E legutóbbi hiedelem szerint VISNUnak is van pusztító és teremtő megjelenése, nemcsak SIVÁnak, viszont BRAHMA csak teremtő.

Az istenhároms ág (trimúrti) gondolata csírájában mar a *Védák*ban is megtalálható, amennyiben AGNI, VÁJU és SZURJA alakja gyakran kapcsolódik ossze tartózkodási helyuk meghatarozásában: AGNI a foldon, VÁJU, illetve INDRA a levegóben és SZURJA az égen. Általában a többi istenséget is e harom hely szerint csoportosítják. Az istenekkel kapcsolatban egyre jobban elmélyult a bizonytalanság. Ezt mar a *Védák* egyik régi himnusza is kifejezi; ebben minden stanza refrénje „. . . melyik istennek aldozzunk?".

KASJAPA risi BRAHMA leszármazottja volt, nevének jelentése: teknőc. Egy valtozat szerint „Minden teremtmény KASJAPÁtól származik", de másik szerint „az

onmagától született KASJAPA az Időből jelent meg". VISVA-KARMÁ (vagy Visva-karman, Mindent Készítő) eredetileg csak INDRA, SZURJA vagy más hatalmas istenség díszítő jelzője volt, idővel azonban a teremtő erő megszemélyesítője lett. Őt viszont később BHUVANA (Világ) fiának nevezik.

Ugyanilyen módon az istennők alakjai is – az ősi anyaistennő és a legkésőbben kialakult DURGA vagy KÁLÍ (SIVA felesége, akit a hivők szintén anyának is neveztek, és KORRAVAIval azonosítottak) kivételével – kevésbé jelentősek. SATA-RUPÁ (Százalakú) a különböző mítoszokban váltakozva: vagy az első nő, vagy BRAHMÁ lánya, vagy MANU anyja, vagy MANU felesége. SZARASZVATI eredetileg egy folyó neve, később megszemélyesítve a műveltség istennője, BRAHMÁ felesége, de más mítoszok szerint VISNU felesége, ugyanúgy, mint LAKSMÍ és az ugyancsak megszemélyesített GANGÁ (Gangesz) folyó.

Érthető, hogy az ind pantheon és a mítoszok bonyolódásának arányában növekedett azoknak a gondolkodó embereknek a száma, akik az ősi védai szövegek egyik szkeptikus kijelentését tették magukévá: „... Nincsenek istenek. Ki látta őket?...". Voltak ugyan szép számmal filozófusok és követőik, akik mindezen túltéve magukat fokozatosan a panteizmus, henoteizmus*, majd a monoteizmus felé haladtak, de voltak mások, akik az ellenkező irányban indultak a valóság keresésében. Maga BUDDHA is, mint fiatal sramana, más-más tanítómestert keresett fel, míg végül arra a meggyőződésre jutott, hogy mindaz, amit a mítoszok tartalmaznak, a bráhmanok tanaival egyetemben nem más, mint vélemények bozótja. Hosszan tartó vívódás után önmaga által jutott egy felismerésre; ezért nevezte

* (Gorog szo, a. m. egy isten tisztelete.) Azt a vallási felfogást jelolik e szóval, amely sok istent képzel el, de egyhez közüluk úgy fohászkodik, mint egyetlenhez.

önmagát megvilágosodottnak. Hirdetni kezdte ezt a felismerést, majd több évtizedes tanítói tevékenység után nyolcvanéves korában meghalt. Tanai fokozatosan változtatásokon mentek át, Indiából elterjedtek egész Ázsiában. BUDDHA személyét és életét is legendák, mítoszok borították el, tanait is többféleképpen értelmezték, ismét elburjánzott a vélemények bozótja.

JAPÁN

Japánban a kőkorszak folyamán kialakult a természetkultusz, amely századok múltával mitológiával bővült, es az V. század elején megismert konfucianizmusig az egyetlen ősi vallás volt. Ez a hit volt a nyelv mellett a japán néphez való tartozás bizonyítéka. Eredetileg néven sem nevezték, a sintó (istenek útja) elnevezés a VI. század végétől ismeretes, amikorra már a buddhizmus kezdett gyökeret verni.

Az újkőkor idején (i. e. 4500–i. e. 100) Japán oslakóinak kultúrája Szibéria keleti részével és Alaszkával, Koreával, valamint Dél-Kínával és Indonéziával mutat közös vonásokat. Ezek alapján valószínű, hogy az említett területekről bevándorló kisebb létszámú csoportok népesítették be Japánt. A félelem az ősök szellemének hazalátogatásától és az ezzel kapcsolatos kiengesztelő áldozatok bemutatásának szokása a korszak középső szakaszáig vezethető vissza, i. e. 3000–2000-ig; e szokások és hiedelmek eredete Melanéziáig követhető vissza.

Az i. e. IV–II. században a Dél-Kínából Japánba átvándorló csoportok, amelyek a rizstermelést elterjesztették, hozhatták magukkal a nap istennőjének mítoszát és kultuszát. Japánul az AMATERASZU ÓMIKAMI (Égen Ragyogó Nagy, Fenséges Isten) nevet kapta; tőle és fivérétől, SZUSZA-NO-ótól, a vihar, a tenger és a hold istenétől vezetik le a császári ház eredetét. Bizonyára emiatt vált AMATERASZUból a császári ház hatalmának megerősödésével a legfőbb istenség; de nem egyeduralkodó, mert a legfontosabb kérdésekben az istenek tanácsa döntött. A megszemélyesített természeti jelenségek mellett továbbra is tisztelték a felkelő és a lemenő napot mint egymástól független jelenségeket.

Az ősi japán mitológiai legfontosabb forrása két VIII. századi mű, a fennmaradt legkorábbi japán kéziratos könyvek. A források ezeknél csak egy régebbiről emlékeznek meg, egy ugyancsak történelmi munkáról, a *Kudzsiki*ról, amelyet Sótoku Taisi és Szoga Umako közösen írt, ezt azonban Umako fia, Emisi (egy időben nagy hatalmú miniszter) maga égette el, amikor a családja helyzetét már menthetetlennek látta.

A fennmaradt munkák közül az első, a *Kodzsiki*, 712-ben készült el. Ó no Jaszumaro állította össze egy Hieda no Are nevű hatvanöt éves ember emlékezetből elmondott szövege alapján. Három kötetből áll, és az istenek korával kezdve a Szuiko császárnő uralkodásának végéig (628) terjedő időkről szól. Kínai nyelven írt előszavában a krónika összeállítója elmondja, többek között, hogy még korábban Temmu császár (uralk. 673–686) rendelte el a mű megírását, mert „a különböző családoknál megőrzött császári krónikák és egyéb feljegyzések eltérnek a pontos igazságtól, sok bennük a hamisítás". A *Kodzsiki* (A régi idők krónikája) ezekkel a sorokkal kezdődik: „Az Ég és Föld kezdetének idején, az Égi Nagy Síkságon megszületett istenségek nevei: az Ég Közepében Székelő istenség,

a következő a Magas Fenséges Megtermékenyülő istenség, a következő az Isteneket Megtermékenyítő istenség. E három istenség mindegyike önmagából lett, testüket pedig elrejtették." Majd azután megismerkedhetünk az isteneknek ember formájában való megjelenésével, Japán megteremtésével, az államalapítással és az első hódításokkal. Ez az első rész a japán mitológia leggazdagabb gyűjteménye. A végén, mintegy 500 esztendőre terjedő időszakra, a folyamatos levezetés és tárgyalás megszakad, a szöveg genealógiai táblázatokra, a császárok lakóhelyeinek és sírjának felsorolására szorítkozik. A második rész a kb. 400-ig terjedő eseményeket tárgyalja, a harmadik pedig a 628-ig terjedő időkről szól. Igazi krónikának voltaképpen csak ez a harmadik rész tekinthető.

A másik forrásmunka, a *Nihonsoki* vagy *Nihongi* (Japán krónikája) 720-ból származik. A benne található, öt- és hétszótagos sorok váltakozásán alapuló waka-verseket leszámítva, a művet kínai nyelven írták, a kínai dinasztiák történetének bizonyos fokú figyelembevételével. 30 kötete közül csak az első kettő foglalkozik mítoszokkal és legendákkal. A munka összeállítói és szerzői gárdájának az élén újra Ó no Jaszumaro nevével találkozunk.

E régi forrásokban elbeszélt japán mítoszok később tovább fejlődtek; erősen rájuk nyomták bélyegüket különböző idegen hatások.

A mítoszok szerint kezdetben In és Jo, a férfi és női princípium együtt feküdt a kaotikus tojásban, amely azután kettévált: így keletkezett az ég és a föld. Az utóbbi a vízen úszott. Az első istentől, Kuni-Toko-Tacsitól több isteni nemzedék született. Az utolsó isteni pár, Izanagi és neje, Izanami az ég lebegő hídján (a szivárványon) állva találgatta, hogy van-e föld alattuk mélyen. Lehajították és megforgatták az Ég Ékszerdárdáját (v. az Ékszerrel Díszített Égi Dárdát), és létrehozták az óceánt. Egy csepp visszahullott, meg-

szilárdult és szigetté tágult (Onogoro sziget). A két isten leszállt oda, hogy mint férj és feleség egyesüljön. Egyesülésükből először a japán szigetek születtek meg, majd több isten: AMATERASZU ÓMIKAMI, a nap istennője, CUKI-JOMI holdisten, HIRUGO (val. egy csillag istene), SZUSZA-NO-O, OHONAMOCSI, a föld istene és más istenek. A tűzisten, KAGU-CUCSI (az Izzó) születésekor IZANAMI elégett, meghalt, és leszállt Jomi földjére, az Alvilágba. Férje lement érte; az istennő hajlandó volt visszatérni, de megtiltotta házastársának, hogy ránézzen, mialatt felkészül az útra. Az isteni férj áthágta a tilalmat, s látta, hogy felesége szörnyű változásokon ment keresztül halála után. Rémületében futásnak eredt, felesége s az Alvilág szörnyű női lakói egészen a felső világ határáig üldözték. Az alvilági út után IZANAGI megtisztult egy folyóban, testrészeinek megmosásából és eldobott ruhadarabjaiból újabb földek és istenek keletkeztek.

Az ég feletti uralmat a napistennő és a holdisten kapta meg, SZUSZA-NO-O pedig az Alvilág és a tenger ura lett. Az utóbbi és AMATERASZU ÓMIKAMI között viszály tört ki, ezt a többi isten elsimította, a két isten megbékélve fogadalmat tett egymásnak, s AMATERASZU gyermekeket hozott létre SZUSZA-NO-O kardjának darabjaiból, a viharisten pedig ugyancsak ivadékokat alkotott a napistennő haj- és kardíszéből. Később azonban a viharisten gonosz tréfát űz nővérével, mire a napistennő sértődötten egy barlangba zárkózik, s így az egész föld sötétségbe borul. A nagyszámú többi isten rengeteg fáradsággal és fondorlattal tudja csak előcsalogatni; a viharistennek szigorú megtisztulási szertartáson kell keresztülesnie, s utána büntetésül száműzik a földre. Ezután Idzumo tartományban székel. Itt egy kígyó pusztítja, eszi a lányokat. SZUSZA-NO-O megöli a kígyót, megmenti a fenyegetett KUSINADA-HIME hajadont, és nőül veszi. Gyermekük, ÓNAMUCSI isten lett Idzumo uralkodója.

Az i. e. 300 körül Japánban fellépő Jajoi-kultúra mintegy 200 év elteltével, kb. egyidejűleg tért rá a bronznak és a vasnak használatára, Kelet-Ázsia országai közül a legkésőbben. Az átvételek szálai egyaránt vezethetnek Koreába, Közép- és Dél-Kínába, valamint Délkelet-Ázsiába. Mindezekről a területekről bevándorlók érkezhettek Japánba. A sintónak a termékenységgel és ennivalókkal kapcsolatos isteneit (és a velük összefüggő mítoszokat) valószínűleg ezekre a századokra lehet visszavezetni. Ilyenek pl. MUSZUBI (a termés istene), UKEMOCSI (az ennivaló istennője), INARI (a rizs istene) stb. INARI vagy UGA-NO-MITAMA igen népszerű; néha nő, néha férfi alakban jelenítik meg, amint két rizsköteget visz. Kedvelt állata a róka; ez később maga is isten, és kultusza idővel háttérbe szorítja INARIét.

Az időszámításunk kezdetét megelőző néhány században Korea irányából, az Észak-Koreával határos nomád népek területéről a bevándorlás elég nagy méretű lehetett. E csoportok az általuk megszokott kölestermelést hamarosan rizstermelésre váltották át. A sintóban fellelhető samanisztikus elemek bizonyára általuk jutottak el Japánba.

Az i. sz. IV–V. századi japánok társadalmuk szerkezetével (törzsek rendszere, valószínűleg két királlyal vagy kettős királysággal, patriarchális családok [udzsi], kézművesek korporációival [be] és rabszolgákkal, vasfegyverrel, páncéllal ellátott gyalogosokkal és lovasokkal) voltaképpen a koreai, továbbá az Észak-Kínában és Mongóliában élő lovas nomád népek csoportjába tartoztak. A japán történelem egyik nehezen megválaszolható kérdése, hogy ennek hátterében újabb, nagyobb méretű bevándorlás, egy hódító nép áll-e, vagy pedig erős, Koreán keresztül érkező hatások által serkentett, meggyorsított ütemű fejlődés-e ez egy korszerű állapot elérésére. Az adatok többsége inkább az utóbbi folyamatot bizonyítja. Kétségtelen azonban,

hogy az ország egyesítése – a Jamato torzs vezérletével – ebben a korszakban történt meg. A császári családnak istenektől való leszármaztatása éppúgy, mint a velük szövetségben álló nemzetségeké a rangban kisebb istenségektől, most foglalhatta el a sintó vallásban a központi helyét. A hódítás történeti tényét mítosz formájába öltöztették. TAKAMI-MUSZUBI (Magasfa istenség) vagy más mondák szerint AMATERASZU OMIKAMI megparancsolta unokájának, NINIGInek, hogy a „középső vidéket" pacifikálja, és ugyanakkor három kincset, „uralkodói ereklyét" adott át neki: a tükröt, a kardot és a magatama nevű drágakőfüzért. NINIGI nyolc nemzetség kíséretében az égből a Kiusu sziget Takacsiko hegyére ereszkedett le. Innen kiindulva, rendet teremtett, és elvette Ata (Szacuma) ország istenének leányát, aki egy éj elmúltával olyan előhaladottan terhessé vált, hogy férje meggyanúsította: már régebben terhes. Az asszony tűzpróbának vetette alá magát, ez megmutatta ártatlanságát; ekkor megszülte három isteni fiát. Közülük a második elvette a tengeristen lányát, s visszatért nejével a földre. Ám amidőn a szülésnél megleste nejét, az visszatért atyjához. Gyermeküktől származott KAMU-JAMATO-IHARE-BIKO, a nagy uralkodó, aki később, a VIII. században a DZSIMMU-TENNO nevet nyerte („isten-császár-harcos"); ő a japán császári család mitikus őse. Azóta utódai uralkodnak, a császárok. A korabeli kapcsolatokra nagyon jellemző, hogy ennek a mítosznak egy változatát Koreában is megtaláljuk (TANKUN-mítosz), és azt elsődlegesnek, az eredetinek tarthatjuk.

A sintó szentélyek között a legrégebbiek az Iszében és Idzumóban levők. Az iszei rangban az első, de az idzumói a régibb. Mindkettő cölöpökre épült, teraszon álló, nádtetővel fedett faépület. (Jellegzetes a nádat leszorító x alakú léc- vagy ágmegerősítés [csigi], amely

régi időkre nyúlik vissza.) A VIII. századtól kezdve adatok szólnak arról, hogy a sintó szentélyeket időről időre újjáépítették, így az iszei szentélyt minden húsz esztendőben, ha a császári udvar helyzete ezt megengedte. Az újjáépítésnél pontosan követték a korábbi épületformát, így őrizhették meg a szentélyek az ősi, a buddhizmus előtti időre datálható formáikat és épületszerkezetüket.

A nagyon szép parkokban álló szentélyeket általában egy belső és két külső kerítés veszi körül. Ezek a szentélyek fontos tartozékai, mert az ősi időkben, még állandó szentélyek emelése előtt is jelezték és védték a megszentelt helyeket. Az iszei szentély látogatója a belső kerítésnél tovább nem juthat; a többi szentélyekbe sem lehet belépni, a hivők az első lépcső előtt húzott korlátnál állnak meg.

Az iszei belső szentély (naikú) a császári ház ősének, Amateraszunak épült. Szokás volt, hogy maga a császár vagy a követe időnként jelentést tett az istennőnek az ország állapotáról és a legjelentősebb eseményekről. Századokon keresztül hercegnők töltötték be a főpapnői tisztségeket. Itt őrzik a három „uralkodói ereklye" közül a tükröt, amelyet szem nem láthat. Ha selyemtáskája idővel megkopik, a régi fölé húzzák az újat. Hasonló a helyzet a másik két „uralkodói ereklye" esetében is.

Más sintó szentélyekben, sőt a legtöbben tükör a szent tárgy, a sintai (az isten teste). Voltaképpen a mitamát (a csodálatos ékszert, azaz a lelket vagy lényeget) jelképezi, annak az istennek a mitamáját, akinek tiszteletére a szentélyt építették. A sintai lehet még, ahogyan már láttuk, a kard, a magatama is vagy egy tábla az isten nevével, egyebek között egy kerek kő is. Feltételezhető, hogy az áldozatképpen felajánlott kultikus jellegű tárgyak közül került ki eredetileg a sintai. Mindenesetre az istentiszteletnek ez az áttételes, komplikáltabb formája csak hosszabb fejlődés folyamán ölt-

hetett ilyen kikristályosodott formát, de ugyanakkor, mind a mai napig, a természet jelenségeinek közvetlen imádatával vagy tiszteletével is találkozunk, így többek között pl. a lenyűgöző látványt nyújtó Nacsi vízesés esetében.

Az isten (KAMI) fogalma igen széles körű és ennek megfelelően nem konkrét kellőképpen. Közhasznú szótárak szerint jelentése: isten, magas, felső (így „haj" is), császár, kormányzat (a VII. századtól kezdve miniszter), ősi idők, folyók felső folyása, régi császári székhely (Kiotó).

A kami szó még isten értelmében is akár egyes, akár többes számot jelentve, gyűjtőneve az ég és föld megszemélyesített isteneinek, bizonyos madaraknak vagy állatoknak (így elsősorban is ravaszsága miatt a rókának), öreg és szép vagy furcsán nőtt fáknak (leginkább fenyőknek), gyümölcsöknek (pl. barack), víznek (vízesésnek, tengereknek), hegyeknek, nagyméretű vagy furcsa szikláknak, a természet egyes jelenségeinek (mint pl. a villám, a visszhang), továbbá nevezetes embereknek, mind pozitív, mind – ez különösen meglepő – negatív értelemben. Viszont más vallások isteneszméjéhez viszonyítva feltűnő, hogy Japánban a legfőbb istenségek, mint az ég és föld megszemélyesített istenei sem korlátlanok, mert fogalmukhoz nem tartozik hozzá az időtlenség, a mindenhatóság és a mindentudás.

A sintónak nincs tanítása, csak mitológiája és szokásai. Így nincs etikai előírása, nincsenek parancsolatai. A logikai kategóriák helyett azonban minden időkben megtaláljuk az érzelmekhez való apellálást.

A kezdeti sintóban is már rituális követelmény volt a tisztaság. A vízben való megmerülés, a tiszta ruha felöltése természetesen a lélek belső megtisztulásának vagy ünnepi hangulatának bizonyítékául szolgált.

A sintó szentélyek, az őket körülvevő parkon átvezető út friss tisztasága – legegyszerűbb eszközként – fokozzák ezt a hatást. A szentélyek mellett megtalálható vízmedencékből a hivő bambuszkanállal vizet merít, hogy a száját kiöblítse, és a kezét lemossa. Természetesen inkább szimbolikus gesztus ez, mintsem gyakorlati hasznú.

A tisztaság fogalmát jobban körvonalazza ellentétének, a beszennyeződésnek a kritériuma. Ennek fogalma alá esik a szeretkezés aktusa, különösen a szentély területén, zarándokúton vagy az ünnepségeket megelőző napon. A szentélyek szolgálatában álló hercegnő-papnők és a szentélyekben a kagura táncot bemutató táncosnők státusának alapvető követelménye a szüzesség. Beszennyeződést jelent továbbá a betegekkel, sebesültekkel és nyomorékokkal való érintkezés. A halál ténye végzetes beszennyeződést jelentett, a halott érintése, a temetésen való részvétel, sőt bíráskodás esetén a halálos ítélet kimondása is ugyanebbe a kategóriába tartozott. E felfogás következtében a császár halálával, 710-ig, Nara megalapításáig, szokás volt a főváros elköltöztetése.

Feltűnő a sintóban, hogy a tüzek között is megkülönböztettek tisztát és nem tisztát. Pl. ha valaki zarándokútra indult, külön, „megtisztított" tűzön főztek részére; családtagjaitól elzárta magát, mert a velük való beszéd is beszennyeződést jelentett volna.

A sintó külső, köznapi gyakorlatként nem kíván sokat híveitől. A szentélyek felkeresése mindenesetre kegyes cselekedet. Az előzőkben már szó volt arról, hogy a szentélyhez vezető néhány lépcső előtt húzott korlátnál nem lehet tovább jutni. Idáig ér le a tetőt tartó keresztgerendáról a csengő vastag selyemzsinórja. A hivő vagy ezt rángatja meg néhányszor, vagy tapsol, hogy az isten figyelmét magára felhívja. Utána kétszer vagy háromszor mélyen meghajol. Imát nem mondanak, fohászt nem rebegnek el a sintóban. A 927-ben össze-

állított *Engisiki* című műben megtalálható ún. noritokat ugyan sokan annak tartják, de az összehasonlító vallástörténet alapján a császár vagy a követe által az udvari nyelv stílusában előadott jelentést vagy kérést kell látnunk azokban.

A szentély felkeresése nemegyszer ajándékok felajánlásával jár együtt. Ezek sorában a leggyakoribb a rizsből készült étel és ital, utánuk a selyemből készült anyagok következnek. A legkorábbi időkben talán emberáldozatokkal is adóztak az isteneknek. A buddhizmus előtti századokból előkerült agyagszobrok (hanivák) alapján legalábbis erre következtethetünk.

A legtöbb japán életében legalább egyszer elzarándokol egyik vagy másik legnagyobb hírű szentélybe, még ha évekig is kell összeraknia a költségeket.

Otthon, a lakószoba falára felfüggesztett polc (kamidana) a goheival (rövid pálcára felfüggesztett fehér papírszalag) és egyéb kegytárgyakkal tölti be a házioltár szerepét.

Más vallásoknak megfelelően a sintónak is több ünnepe van. Ezeknek a száma a századok folyamán hol növekedett, hol meg megcsappant. Újabban különösen hármat tartanak még meg: az óharait (nagy megtisztulás), a tosigoit (tavaszi ünnepség a jó termés reményében) és a niinamét (rizsaratás utáni hálaadás). A faluhelyeken a helyi, a pártfogó isten (udzsigami) tiszteletére rendezett ünnepség körmenetével, alkalmi vásárával nagyon hasonlít a mi búcsúinkra.

A papok (kannusi) kötelessége a szertartások bemutatása és felügyelés a szentélyekre. Rendszerint a közhivatalnokok sorából kerülnek ki, és egyéb munkájuk mellett végzik el feladataikat. A szertartásoknál hordott öltözetük a régi udvari viselettel azonos (fehér nadrág, piros vagy zöld kabát és fekete, magas süveg).

A papok után következtek rangban: az imbe, az áldozatbemutató, ajándék átvevő és az urabe, a jós.

Az V. századtól kezdve mindinkább gyökeret vert Japánban a buddhizmus. Ekkor már kb. két-háromszáz éve a sintó egyre inkább a császárkultusz szolgálatában állt, s a főpapi funkciók rangban és hatalomban egyet jelentettek a kormányzati funkciókkal. Az előkelő japán családok egy része szembeszegült a buddhizmus elterjedésével. Több ízben fegyveres összeütközésre is sor került a buddhizmus hívei és ellenfelei között. A VIII. századra már a buddhista-sintóista kettősség jellemző. Ekkoriban (710) épült Narában a buddhizmushoz csatlakozó legjelentősebb főúri családnak, a Fudzsivaráknak művészi alkotásokban gazdag buddhista szentélye, a Kófukudzsi. Jellemző az ekkori helyzetre, hogy e templomra északról mint védelmező és oltalmazó egy sintó szentély, a Kaszugadzsindzsa vigyázott.

A sintó pantheon ekkoriban több buddhista istenséggel egészült ki, így HACSIMANnal, a hadistennel, aki a mítosz szerint eredetileg császár volt, s később vált istenné. Ugyancsak ilyen késői isten TEMMANGU, a tanulás és a kalligráfia istene, eredetileg Szugavara Micsizane (845–903), egy igazságtalanul száműzetésbe küldött államférfi.

Az eddig említetteken kívül számos más istent is ismer a sintó vallás, így BENTENT, az ének istenét, aki egyszersmind a szerencse hét istenének egyike. A szerencse isteneinek csoportjába tartozik a gazdagság istene, DAIKOKU, eredetileg valószínűleg teremtésisten, akinek mágikus kalapács a fegyvere, továbbá IZANAGI fia, EBISZU, aki eredetileg a halászok védnöke volt, s később a munka istene lett. Ide tartozik FUKUROKUDZSU, a bölcsesség és a hosszú élet, továbbá a kövér HOTEI, a nevetés, a megelégedettség istene.

Tisztelték ezek mellett a négy égtáj őreit is, köztük BISAMON hadistent, Észak őrét, akit TAMONnak is

neveznek, továbbá számtalan hegy-, folyó-, fa-, földrengés-, termékenység- stb. istent.

A buddhizmus teljes győzelme után a sintó istenségeket a buddhista istenek reinkarnációinak deklarálták, így kultuszuk nem szűnt meg, de átalakult.

A KELTÁK

A kelták a Rajna és a Duna északi partja közötti ősi településterületükről valószínűleg már az időszámításunk előtti utolsó évezred elején rajokat bocsátottak ki. E vándorlások később még fokozódtak, és a kelták hosszabb-rövidebb időre megszállották Európa jelentős részét Írországtól a mai Lengyelországig, Közép-Németországtól Spanyolországig, Itáliáig és a Balkán félszigetig, sőt egy csoportjuk átkelt a Boszporuszon, és Kisázsiában telepedett le.

A kelták politikai egységet sohasem alkottak, de a különböző csoportok műveltsége, nyelve, intézményei, társadalmi szerkezete, életstílusa stb. nagyon hasonló. Anyagi és szellemi kultúrájuk egyéni veretű volt, de bőven tartalmazott olyan vonásokat, amelyek más népeknél is megtalálhatók.

Mint indoeurópai nép sokat megőrzött az ősi örökségből, és meglepő hasonlóságok tűnnek elő pl. az ind népekkel való kapcsolataik vizsgálatánál. Fent említett települési területük valószínűleg az itáliai és germán

népek szomszédságában volt, és kölcsönhatások mindegyik népnél találhatók. Vándorlásaik közben számos, különböző kultúrfokon álló néppel találkoztak, és ezek életébe nemcsak ők oltották bele a maguk értékeit, de mint az alkotó hatások iránt különösen fogékony nép, sokat átvettek a meghódított vagy szomszédos nép műveltségéből.

A rendkívüli szétszóródás következtében az egyes törzsek különböző élet- és politikai körülmények közé kerültek, és ezek néha alapvető változásokat okoztak sokszínű, de eredetileg meglehetősen egységes kultúrájukban.

Mindezek a sajátos körülmények magyarázzák azt a tarkaságot, párhuzamosságot, de azt a sok ellentmondást is, amely különösen szellemi kultúrájukban, elsősorban vallásos életükben szembetűnő.

Julius Caesar a gall háborúról írott könyvében megemlíti, hogy a kelta nép mélyen vallásos volt. Vallásukra vonatkozóan sokféle, de a tények tisztázása szempontjából vegyes értékű anyag maradt ránk.

A kontinentális kelták hitvilágának megismerésére legfőbb forrásaink a görög és latin írók többnyire másod- és harmadkézből vett feljegyzései, az egyházatyák és szerzetesek célzatos jegyzetei, a gall és latin nyelvű feliratok, továbbá ábrázolások és más emlékek. A szigeti keltáknál, akik az ír és a brit szigeteken éltek, bár késői, mégis gazdag irodalmi anyag áll rendelkezésre, amely különösen becses, mert a kontinentális keltáknál eltűnt mítoszokra vonatkozóan is bő és kitűnő forrás.

A kelta vallás a legáltalánosabb felfogás szerint erősen természeti jellegű, telve mágikus elemekkel, de a fejlődő kultúra ezt a karaktert sok ponton megváltoztatta és átszínezte. Ehhez járult, hogy a környezet és más életkörülmények döntő módon hatottak az egyes meglehetősen önálló életet élő törzsek vallásos felfo-

gására, ezért ez hely és idő szerint rendkívüli változatosságot mutat.

Ez a körülmény tette lehetővé azt a számos és egymásnak ellentmondó elméletet, amelyet különböző kutatók a kelta vallásról alkottak. Van, aki a kelta vallásban az ősi indoeurópai vallásos felfogás visszatükröződését látja, amely szerint az istenek családja egy nagy égi atya különböző tevékenységi köreinek megtestesítőiből áll. Van, aki a sokistenhit világos jeleit véli a kelta hitvilágban felismerni, és többek között van olyan vallástörténész, aki a szigeti kelta istenektől megtagadja az isteni mivoltot, és mágikus erővel rendelkező hősöknek tartja őket, akiknek életútját a végzet határozta meg.

A sok elmélet útvesztőjében a legegyszerűbbnek látszik az az eljárás, amely a lehető legésszerűbben csoportosított tények egyszerű, tömör leírására törekszik, állandóan hangsúlyozva azt, hogy a csoportosításoknál nem tiszta kategóriákról van szó, hanem egymással keveredő, különböző hatások nyomán át- meg átszíneződő jelenségekről. Ez a legszembetűnőbben az istenek szerepének és tevékenységi körének gyakori megosztottságában jelentkezik. Az indoeurópai isteneket egyes kutatók funkciók szerint osztják be: megkülönböztetik az ég urát, továbbá a harci és az ún. technikai istenek csoportját. Ez a beosztás némi kiegészítéssel a kelta pantheonra is alkalmazható.

Az indoeurópai főisten: az indek Djausza, a görögök Zeusza, a rómaiak Juppitere, illetve Dis Paterja kiegészült szerepkörrel a galloknál és némileg megváltozott jellemvonásokkal a szigeti keltáknál, nevezetesen az íreknél és a walesieknél is megtalálható. A gall időkben Taranisnak és Sucellusnak (szukelusz) nevezték, a rómaiasodás korában ezek feladatkörét latin elnevezéssel Juppiternek, Dis Paternak, Plutónak, illetve Silvanusnak tulajdonították, míg az íreknél Danu vagy Anu istennő, illetve Dagda (dagdze) isten,

a walesieknél GWYDYON (gwüdüon) említhető meg, mint akiknek funkciója többé-kevésbé azonos a fentiekével.

A TARAN név a gall taran és az ír toran (a. m. mennydörögni) szóval vethető össze. Fogadalmi feliratokon önállóan is előfordul.

Pauszaniasz szerint, amikor Sándor makedón király a keltáktól azt kérdezte, hogy mitől rettegnek leginkább, azt válaszolták: csupán egytől, hogy egyszer az ég rájuk szakad. Ez a kijelentés is mutatja a nagy isten iránti tiszteletüket.

Ennek az istennek jelképe a kerék, amely a vallástörténészek szerint a napkorong szimbóluma. A régebbi időkben a korongot, illetve az ebből kialakult kereket önmagában ábrázolták, a rómaiasodás idején JUPPITER szobraira került az azonosítás jeleként. Az egyik legszebb kelta emléken, az egyelőre megnyugtatóan nem lokalizált műhelyben készített és a dániai Gundestrupba került üstön is feltűnik e szimbólum. Caesar, aki a gall isteneket az általa hasonlónak vélt római isten nevén emlegeti, feljegyezte, hogy a gallok a druidák (a kelta papok) tanítása alapján DIS PATERtől származtatják magukat.

Ő az Alvilág istene is. A kelta vallásos felfogás szerint a halál nem jelenti az élet végét, hanem csak megváltozását, valószínűleg annak kiteljesedését, szinte újjáteremtését. Így érthető a teremtés istene és a halál istene szerepkörének összekapcsolása. Valószínűleg mint a napistenben a termékenység egyik megteremtőjét tisztelték benne.

Lucanus római költő eposzához, a *Pharsaliá*hoz írt ún. *Berni kommentárok* szerint ez az isten emberáldozatokat is követelt: egy fába szorított ember elégetésével lehetett kiengesztelni vagy kegyét megnyerni. A gundestrupi üst egyik képe is talán egy ilyen jelenetet örökít meg.

Az isteneknek ebbe a csoportjába tartozik – mint

már említettük – SUCELLUS, a kalapácsos isten. Neve valószínűleg azt jelenti: „aki jól üt". Csak a gall-római korszakból ismerjük, de bizonyosan ősi kelta isten. Ezt köntöse is mutatja: a lenge öltözetű mediterrán istenekkel ellentétben téli ruhát hord. Jobb kezében kalapácsot tart, a balban pedig az egyes ábrázolásokon különböző tárgyakat, pl. vázát, sarlót stb. Gyakran egy istennő kíséri, a leggyakrabban NANTOSVELTA (. . . szuelta), bőségkosárral a kezében.

SUCELLUS, nevével ellentétben, az ábrázolásokon nagyon barátságos alakban jelenik meg. A fogadalmi táblák szerint a hozzá folyamodók – általában kisemberek – sokféle ajándékot vártak tőle; rendszerint olyat, ami a védelmet, a boldogságot, a gazdagságot és termékenységet adományozó isten hatáskörébe tartozott. A kelta vallás egyik neves kutatója a gallok főistenének tartja.

A rómaiasodó gallok, de különösen Gallia Narbonensis és a közép-európai provinciák lakói SILVANUSSZAL azonosították, ami hatáskörének nagy területét vagy számottevő kiszélesedését jelentette, mert az említett vidékeken talált feliratok szerint a természet, a házi- és vadállatok, a növények, erdők stb. urának is tekintették. A helyi kultuszok az ő alakján is sokat módosítottak. A pannoniai SILVANUS egyénisége pl. sok idegen elemet tartalmaz.

A feliratok szerint a rómaiasodás idején DIS PATERral is azonosították, tehát az élet és halál istenének is tekintették.

Az ír főisten DAGDA, a Jó Isten. Ez a jelző nem erkölcsi értékelést jelent, hanem a mindenre való alkalmasságot. És DAGDA valóban nemcsak a legkiválóbb varázsló, de nagyszerű harcos, kitűnő építész és ellenállhatatlan udvarló. Mindentudását egyik címe is kifejezi: ő a RUAD RO-FHESSA (. . . fessza), a Tökéletes Tudás Ura. DAGDA a TUATHA DE DANANN-nak (tuatsza dé danaun), DANU istennő népének, azaz az ír istenek-

nek a vezetője. Van egy csodálatos üstje, amely mellől senki sem mehet el kielégítetlenül. Egyéniségében számos humoros, sőt groteszk vonást is látunk. Az ír mondák vidám dolgokat tudnak mesélni minden képzeletet meghaladó étvágyáról, amellyel még a tenger szigetein lakó óriásoknak, a FOMOIRIAKnak csodálatát is kiérdemli, továbbá szerelmi kalandjairól, amelyekben éppen annyi mértéktelenséget tanúsít, mint az evésben.

De DAGDA mégis népének igazi atyja, aki tudományával, gondoskodásával, vitézségével biztosítja az emberek jólétét. Sőt egy tudós a főisten szerelmi kalandjaiban azt a törekvést véli felfedezni, hogy amikor MORRIGANT (morijan), a harc istennőjét és BOANNT, a föld termékenységét áradásaival biztosító szent ír folyónak a patrónáját egyaránt kedvesévé teszi, azok jóindulatát akarja népe számára megnyerni. DAGDÁnak a gall istenekkel való rokonságát bizonyítja ruházata is: csuklyát és rövid tunikát visel, mint SUCELLUS, és jobb kezében ő is egy hatalmas husángot tart, megsemmisítő erejének jelképét.

Az isteneknek ebbe a csoportjába tartozik az ír pantheonnak két nőalakja: ANU vagy ANA, aki az ír nép jólétéről gondoskodik, továbbá DANU vagy DANA, akiről az istenek népe a nevét – Tuatha Dé Danann – kapta, de akinek egyéb funkciójáról nem maradt fenn adat.

Az istenek másik csoportját a harc patrónusai alkotják. Ezek közül a legfontosabb gall isten TEUTATES. Neve a teuta (törzs) tőből származik. Egy elmélet szerint e szó csak kiegészítő név, és a törzs istenéé másképpen hangzott. Azt tilos volt kiejteni, minthogy az ír esküforma ezt sejteti is: „Esküszöm az istenre, akire az én törzsem (tuath) esküdni szokott."

TEUTATES tulajdonképpen sok funkciójú isten volt.

Feladatköre azoktól az életkörülményektől függött, amelyek között a törzs élt. Rendszerint a háború istene volt, különösen a független kelta törzseknél, amelyek életében a háború állandóan döntő szerepet játszott. A Pax Romana, a rómaiasodás békés korszakában más szerepkört is betöltött, és ekkor már a békésebb funkciójú MERCURIUSként is megjelenik. Lucanus és a *Berni kommentárok* TARANIShoz hasonló vérszomjas istenként jellemzi, aki kegye kiáradásáért emberáldozatot követel. A közfelfogás szerint a gundestrupi üst egyik áldozati jelenete, amelyen egy ember egy másikat fejjel lefelé egy edénybe lök, a TEUTATESnak bemutatott emberáldozatot ábrázolja. Tisztelete a kelták között nagyon elterjedt, amit számos helynév, közöttük a pannoniai Teutoburgium is igazol. Amint egy stájerországi felirat (MARS–TIOUTATIS) is bizonyítja, a gall-római időkben a kelta hadistent azonosították a rómaival; törzsisten jellegét a sok felajánlás mellett a helynevek és más megjelölések igazolják.

De TEUTATES–MARS funkciója meghaladta a hadisten szerepkörét. A törzseket, illetve a megerősített helyeket az istennek nemcsak idegen hadseregek ellen kellett megvédeni, hanem démonok és betegségek ellen is. „Mindenki istene" – mondta róla a gallokról szóló egyik monográfia írója.

Ugyancsak a harc istenének tekinthető SMERTRIOS is. (A smer- tő előrenézést, gondoskodást jelent.) Funkciója meghatározásánál döntő érvként esik latba egy felirat, amelyen a SMERTATIUS kiegészítő név MARS nevéhez kapcsolódik. Egyes kutatók szerint a gallok halálistenüknek is tekintették.

Egy párizsi domborművön szakállas alakként jelenik meg, aki bunkóját egy kígyóra emeli. Tehát ő is, mint TEUTATES, a démonok ellen is védi az embereket. Az isteneknek ebbe a csoportjába tartozik OGMIOS is, akit azonosítani szoktak az ír OGMÁval. Egyes kutatók szerint e név a. m. az isten tisztelete, félelem. Leghíre-

sebb ábrázolását Lucanus írja le. Ezen a főalak egy kopasz vénember, aki mindkét kezében fegyvert tart. Az isten egy sereg embert húz maga után, akiknek fülében borostyánkövekkel kirakott aranyláncok függnek; e láncok az öregember nyelvéhez vannak erősítve. Az isten ragyogó mosollyal néz vissza útitársaira, akik vonakodás nélkül, boldog átszellemültséggel követik. Ezt úgy értelmezik, hogy e kép Ogmiost, a gall Héraklészt ábrázolja. Ogmios nemcsak hős, de a bölcsesség és ékesszólás istene is. Ezért jelenik meg öregemberként. Az átfúrt nyelv az ékesszólás jelképe; követőit bölcs és szép szavakkal nyűgözi le. Egyes kutatók szerint a megbilincselt csoport tagjai azok a kelta törzsek, amelyeknél Ogmios különös tiszteletben állott. Mások viszont azt tartják, hogy a láncok a hangokat ábrázolták, a drágakövek pedig azok szépségét jelentik. Ogmios szerintük a képen az Alvilág istene, aki az élőket a halál boldogságot ajándékozó birodalmába vezeti.

Nemcsak e képről, de Ogmios isteni funkciójáról is sok egymással ellentétes állásfoglalás alakult ki. Így pl. nemcsak a halál, de a gazdagság és az öröm istenének is tartják. A gall hagyományok azonban határozottan Héraklesszel azonosítják, és ezt az ír mondák is megerősítik.

Ogmios ír megfelelője Ogma, a fiatal, Héraklesszszerű isteni hős, aki a Mag Tured-i csatában a fomoiri óriások ellen harcoló istensereg egyik vezére. De nemcsak hős harcos, hanem a költészet és a tudomány pártfogója és terjesztője is. Nennius IX. századi kelta krónikás szerint ő volt a kelták sajátos írásának, az Ogam-ábécének a feltalálója.

A kelta embereszmény egyik fő jellemvonása a sokoldalúság volt: ez jelentkezik Ogmios-Ogma isten alakjában is.

A walesi mondában is szerepel egy hasonló isten Bran néven. Ő Llyr (lür) tengeristen fia: egy mérgezett

lándzsától megsebesült, és vele menekülő két bajtársát arra kérte, hogy vágják le a fejét, és vigyék magukkal. Az út nyolcvanhét évig tartott, és a fej sok derűt szerzett a menekülőknek. Majd az isten kívánsága szerint a londoni Fehér-hegyen temették el, arccal a tenger felé. Mint népe patrónusa, segített védeni az országot a hódító idegenek ellen. A *Mabinogion* c. walesi elbeszélésgyűjtemény szerint volt egy különös üstje, amelybe ha beletettek egy halottat, másnapra újraszületett. BRANnak is van egy istennő kísérője, mint MARSnak: NEMETONA, egy óriás termetű anyaistenség. Jellemzően mutatja ez a mítosz is a különböző kelta népek vallásos képzeteiben jelentkező egyező vonásokat.

A kelták rendkívül ügyes kézművesek voltak. Különösen kiváltak a fémek feldolgozásában, a fazekasmesterségben, a hajó- és kocsikészítésben és a szövőiparban. Természetes tehát, hogy tiszteltek olyan isteneket is, akik esetleges egyéb funkciójuk mellett elsősorban a sokoldalú, magas fokú technikai tudást testesítették meg.

Ezek közül különösen LUG (lurh) emelkedik ki, akit a kontinensen és a szigeteken egyaránt tiszteltek. Nevét gall területen számos helynév őrzi. Ő volt pl. Gallia egykori fővárosának, Lugudunumnak, a mai Lyonnak a patrónusa. Az augusztus 1-i Lugnasad (lurhnaszad) ünnepet neki szentelték. A gall–római korszakban MERCURIUSSZAL szokták azonosítani. Caesar szérint a gallok „elsősorban ezt az istent tisztelték, és neki állították a legtöbb szobrot is. Őt tekintették minden mesterség feltalálójának, az utasok és a vándorok vezérének, felfogásuk szerint ő az, aki a leghathatósabban támogatja a pénzszerzést és a kereskedelmet." Tehát a gall MERCURIUS jelentősen nagyobb szerepkörrel rendelkezett, mint a római, és a keltáknál jóval

jelentékenyebb tiszteletet élvezett, mint római megfelelője a saját híveinél.

Az ír hiedelem szerint ő is az istenek vezére, mint DAGDA, de sok tekintetben annak ellentéte. Fiatal, deli külsejű, tiszta, nemes egyéniség. Nem tartozik DANU istennő népéhez, hanem idegen földről akkor érkezik hozzájuk, amikor ezek a fomoiriak elleni döntő csatára készülnek. Az ajtónálló csak akkor akarja beengedni NUADA (Nuadu) királyhoz, ha valami olyan mesterséget tud, amilyenhez az istenek városában, Tarában senki sem ért. A kérdésre LUG azt válaszolja, hogy ő ács. Az ajtónálló kijelenti, hogy van már ilyen mesterük. Az isten erre egymás után sorolja fel többi mesterségét: kovács, hárfás, hős, költő, varázsló, orvos, pohárnok, rézműves, és megparancsolja az ajtónállónak, kérdezze meg a királyt, van-e valaki a bent levők között, aki mindezekben mester. NUADA király ezek ellenére is csak akkor veszi be LUGOT az isteni törzsbe, amikor ez legyőzi őt sakkjátékban. Sokoldalúsága miatt a SAMILDÁNACH (szamildánakh) kiegészítő nevet kapja: Sok Művészet Mestere. Másik mellékneve, LÁMFHADAT (lámhadat, a Hosszú Kezű) célzás kitűnő parittyázóképességére, amelynek segítségével a Mag Tured-i csatában kiverte a fomoiriak királyának, BALARnak (paler) mágikus erejű szemét.

LUG rendkívül népszerű isten volt: alakjára a nép képzelete ráruházott minden olyan jellemvonást, amely csak a magasságokba emelhet valakit, és mintegy a kelta embereszmény megtestesülését látta benne. Őt tette meg az ír képzelet a legnagyobb ír hős, CÚ CHULAINN (kú khulinn) apjának is.

Az isteneknek talán ebbe a csoportjába sorolható a rejtélyes ÉSUS is, akit Lucanus TARANISSZAL és TEUTATESSZAL együtt említ. Lucanusnak a kelta istenekről írott soraihoz fűzött középkori jegyzet kegyetlen, emberáldozatot követelő istennek mondja Ésust. A *Berni kommentárok* és a tudományos közvélemény is

hol Marsszal, hol Mercuriusszal azonosítják. Egy Tiberius korából ránk maradt dombormű rövid, gall tunikába öltözött munkásként ábrázolja, amint egy fáról az ágakat vágja le. Egy trieri domborművön az isten olyan fára vág baltájával, amelynek koronáján három madár ül.

A gallok a rómaiasodás korában Marsot, Minervát és Vulcanust azonosították a mesterségeket, művészetet és tudományt patronáló isteneikkel. Az ír mondákban is szerepelnek „mesteristenek". A Mag Tured-i csatáról szóló történetben az istenek között van Goibniu, a kovács, aki kardokat és dárdafejeket készített a harcosok számára, Luchtaire (lukhtire), az ács, aki nyelet csinált a fegyverekhez, és Credne (kredne), a bronzkovács, aki a szögeket gyártotta. Mindegyikük három mozdulattal készített el egy-egy darabot: tehát a bűvös szám segítségével mágikus erőt is kölcsönöztek a fegyvereknek. A legkiemelkedőbb közülük Goibniu, aki később is kedvelt szereplője az ír folklórnak. Tevékenységi köre idővel kibővült, mert a hagyomány szerint sok sáncot és építményt készített. Ezeknek emlékét a helynevek is megőrizték. A mesék tudnak arról, hogy Szent Maedoc megkeresztelte, és híres mesterember lett belőle. Nagy lakomákat rendezett, és aki ezeken részt vett, halhatatlan lett. Az ilyen kiváltságos embernek állandóan rendelkezésére állott az írek kedvenc itala: a méhsör. Goibniu neve varázsmondásokban is gyakran előfordult. Tehát a mágikus erejébe vetett közhiedelem tovább élt a nép tudatában.

Goibniu walesi megfelelője Govannon. Bár e név kovácsot jelent, a nép főképpen szántásnál és ekevastisztításnál hívta segítségül.

Bizonyos fokig idetartozik Brigit istennő is. Galliában és a szigeteken sok felirat őrzi népszerűségének emlékét. Az ír mítosz szerint Dagda főisten leánya. Neve valószínűleg az ír brig (hatalom, tekintély) szóból származik. Tiszteletére rendezték február 1-én az

Imbolc (imbolk) nevű ünnepséget. Az anyaistenség szerepét is betöltötte, emellett pártfogolta mind a mesterembereket, mind a művészeket, elsősorban a kovácsokat, a költőket és az orvosokat. Ez utóbbiak patronálása arra mutat, hogy gyógyító hivatása is volt. Ez jut kifejezésre abban is, hogy az Imbolcot a megtisztulás ünnepének tartották. BRIGIT tisztelete a későbbi időkben is megmaradt. A kereszténység felvétele óta mint Szent Brigitta nemcsak Írországban, hanem egész Észak-Európában is szinte a legújabb időkig különös megbecsülésben részesült.

Érdekes, hogy az Imbolc ünnepi rituális tűzgyújtás a későbbi időre is átszármazott: Kildare-ban az apácák szent tüzet ápoltak, amelyet hitük szerint minden huszadik napon maga Szent Brigitta élesztett fel. BRIGITet a római korban Galliában MINERVÁval azonosították, akinek feladatköre teljesen megegyezett a kelta istennőével.

BRIGIT sok vonatkozásban átmenetet jelentett az istenek következő csoportjához, amelyhez a földművelés és a termékenység istenei tartoztak. E csoport legelterjedtebb alakjai ősi, indoeurópai istennők, sőt Galliában már a neolitikumból maradtak fenn nyersen mintázott női képmások, különösen a nagy galliai folyók partján levő barlangokban, amelyek ezeket az istenanyákat ábrázolták, Írországban pedig a bronzkorszakból ismerünk ilyen emlékeket. A történelem előtti kultúrréteghez tartozó anyaistenségek az egész kelta területen megtalálhatók.

A MATRES vagy MATRONAE (lat., Anyaistenségek) az újabb ábrázolásokon két vagy három alakban is megjelennek, hangsúlyozva, az istenség jelentőségét, emberfeletti teremtő erejét. Nevüket a feliratokban a legtöbbször egy jelző kíséri, amely helyi, törzsi vagy egyéb vonatkozásokat fejez ki; pl. MATRES NAMAUSICAE

a mai Nîmes mellett lako keltáknál; MATRES TREVERAE a treveri törzsnél; MATRES NEMETIALES Grenoble mellett (nemeton a. m. szentély). Különböző testhelyzetben ábrázolták őket; rendszerint vagy gyümölccsel telt kosarat, vagy bőségszarut, vagy gyermeket tartanak a kezükben.

Tulajdonképpen a legtöbb nőistenséget, ha más feladatköre volt is, a termékenység adományozójaként tisztelték. Különösen jelentőssé válik ez a szerep, ha férfipárral ábrázolják az istennőt. Így pl. ROSMERTA, aki főként MERCURIUSSZAL együtt látható, a termékenység, gazdagság szimbólumát, a bőségszarut tartja egyik kezében, míg a másikban istentársa kígyósbotját.

A termékenység legnépszerűbb istennője, aki a római időkben elsősorban a lovak, lovászok és lovaskatonák patrónája: EPONA. Nemcsak a kelta nép településterületén, de azon kívül is tisztelték. A Duna-medencében is több ábrázolását találták meg. Juvenalis római költő szerint képét lóistállókban a jászolra festették védőtalizmánként. Ábrázolásai kétfélék: az istennő lovon vagy csikón ül; vagy pedig egy ló előtt, vagy kettő között ül, esetleg áll. Kezében bőségszaru vagy csésze, illetve kulcs; ez utóbbi az istálló őrzőjének jelképe. Gyakran MARS, HÉRAKLESZ vagy SILVANUS kísérője. Több kutató RHIANNONnal (Riga-tona, Nagy Királynő) a walesi istennővel hozza kapcsolatba.

Az egyik legsajátosabb kelta isten CERNUNNOS (kernunosz). Egy párizsi oltáron BUDDHA-tartásban ül, fején szarvasagancs. Az oltáron a neve is megtalálható. A gundestrupi üstön is látható egy BUDDHA-tartású, állatoktól körülvett szarvasisten. Valószínű, hogy nem tekinthetjük totemnek. A szarv évenkénti elhullása és újranövése sok esetben a természet megújulását, a termékenység erőinek nagyszerű működését jelenti. A természet megújítójának szerepét akkor kaphatta CERNUNNOS, amikor a kelták előtt Galliában élő nép

vadászból földművelő lett. A városiasodó Galliában pedig újabb funkciót kapott: a gazdagság és a jó termés patrónusa lett.

A vadászatot annyira kedvelő kelták az erdő istennőjét is tisztelték. A galloknál ez ARDUINNA vagy ALINOBA (alinova), akinek szerepét a rómaiasodás korában DIANA vette át. Az írek az erdő istennőjeként FLIDAIst imádták.

A feliratok szerint a gyógyítás sok istennek volt feladata egyéb funkciói mellett, de mind Galliában, mind a szigeteken megtaláljuk, ha kis számban is, a speciálisan gyógyító szerepkörű isteneket. Különösen népszerű lehetett a felajánlási táblákból következtetve mind Galliában, mind Hispaniában BORVO, illetve BORMO, aki az egyik feliraton a VIROTUTIS kiegészítő nevet viseli, amely valószínűleg jótevőt, az emberek gyógyítóját jelenti. Gyakran DAMONÁval, a gyógyforrások patrónájával jelenik meg az ábrázolásokon. A gall–római időkben APOLLO kiegészítő neveként is megtalálható BORMO neve. APOLLO azonban elsősorban a nap istene volt, és az azonos feladatot betöltő gall isteneknél, mint pl. BELENUSnál és GRANNUSnál is feltételezhetjük a gyógyító szerepkört. Írországban DIAN CECHTet (...keht) tisztelték gyógyító istenként. Az első Mag Tured-i csata után ő gyógyította meg NUADÁnak, az istenek királyának karját. Betegségekre való ráolvasásokban gyakran szerepelt a neve. Gyógyító istennő volt SENA is, akit a jövendő tudakolásánál is segítségül hívtak.

Csak a britanniai keltáknál fordul elő MABON neve, amelyet az ír mac, maq (fia valakinek) szóból származtatnak. Mint az ifjúság és az egészség istenét tisztelték.

Az istenek gyógyító tevékenysége és a folyó- és állóvizek védelme közeli kapcsolatban áll, mert a kel-

ták felfogasa szerint minden víz gyógyító erejű. A vizek tisztelete ősi indoeurópai örökség.

A források felett több helyen találtak feliratos táblákat Deo Nodenti vagy Nudenti felirattal. Ezt egy kutató a Danu istennő népén uralkodó király nevével: Nuaduval azonosítja, és megemlíti még a gót niuta (halász) szót is, mint amely a fenti nevekkel kapcsolatba hozható. Szerinte ez az elnevezés a halászok istenét jelöli, aki az Artur-mondában szereplő halászkirály őse. A walesi mondában is szerepel egy Nudd (nudz) nevű isten, Gwyn apja. A gall folyóknak megvolt a maguk istennője: a Szajnának Sequana, a Saône-nak Souconna stb. Ugyanígy Írországban a fent említett Boann a Boyne folyó istennője.

Galliában több forrást Devona istennő tulajdonának hittek, ez a név legtöbbnyire latinosított Divona formában maradt ránk.

A rómaiasodás korában a vizek istenének leginkább Neptunust tisztelték. A Galliában lakó kelta nem volt tengerésznép, csak később a brit szigetekről visszaköltöző bretonok lettek hajósok. Az ő földjükön találtak is egy Neptunus-emléket Hesperius kiegészítő névvel. Egyébként ennek az istennek az emlékeit folyóvizeknél és forrásoknál fedezték fel. Annál jelentősebb volt a tengeristen a szigeti keltáknál, akik tengeri hajózásra kényszerültek. Az ír hagyomány Lirnek vagy Lernek nevezi. Az elnevezés az ír ler (tenger) szóból származik. Az *Öregek beszélgetése* c. mondagyűjtemény, amely a Finn (Osszián)-mondakör egyik fő forrása, a Danu-istenek legvitézebbjének nevezi. Finn egyik első vitéze, Caelte (keilti) ölte meg az egyik csatában. A walesi mondákban is megtaláljuk Llyr néven.

Lir fia, Manannán (manenán), walesi alakban Manawyddan (manevüdan) is tengeristen. A különböző korból származó mondákban sokféle szerepben lép fel. Cormac püspök (†907) műve szerint csodála-

tos vándorkereskedő, aki Man szigetén lakik, és a nyugati világ legjobb tengeri kalauza. Kitűnően ért az időjáráshoz, és meg tudja jósolni, hogy milyen idő következik. Gyors lován, az EMBARRON vágtat a sima tengeren. A korábbi ír mondákban a Tir Tairngire-nek, a boldogok országának uralkodója. Csodálatos értékei vannak: két állandóan tejelő tehene, egy étellel állandóan teli üstje és a tenger mérhetetlen kincstára, amelyből a halászok állandóan merítenek. Mint apja, ő is csatában esik el UILLEN MAC CACHIR (...kakhir) kezétől. A walesi MANAWYDDAN egyéniségében még több az emberi vonás: szorgalmas földműves és ügyes varga is.

Nagyon érdekes, hogy a galloknál a szerelemnek nem volt külön istene. Csak a rómaiasodás korszakában jelenik meg az emlékeken VENUS. Ezt a hiányt a kutatók részint a kelták magasrendű erkölcsiségének tulajdonítják, részint annak, hogy a nő és férfi viszonyában az anyai elemek uralkodnak a szerelmi mozzanatok felett.

A valóság azonban az, hogy a kelták élete (s így természetesen az isteneiké is) át meg át volt itatva szexualitással. A szerelmi történetek sokasága egyik fentebb említett feltételezést sem igazolja. A szerelemistennő hiánya inkább arra mutat, hogy sem az ember, sem az istenek szerelmében nem láttak semmi természetfölöttit, tehát emberfölötti lények segítségére sem volt szükségük.

A kelta vallásosságnak jellegzetes vonása az istenpárok ábrázolásának gyakorisága. Talán az élet teljesebb megragadásának vágya tükröződik ebben. Ezeknél az ábráknál a férfi isten rendszerint valamely különleges feladatkört jelenít meg, a nő pedig az élet termő elvének, gazdagságának hangsúlyozásával teszi teljesebbé az ábrázolások hatását. Már említettük

Sucellus és Nantosvelta, Bormo és Damona, továbbá a legnépszerűbbet: Mercurius és Rosmerta kettősét. Előfordul hármas, sőt tobbes abrazolás is. Ezek jelentőségéről már szóltunk.

A keltáknál a fák, néhány virág és az állatok kulonleges tiszteletben részesultek, szervezetuk tokéletesebb volta, nagyobb testi erejuk, magasságuk, megujulási képességuk vagy egyéb bennuk meglátott magikus vonás miatt. A fák kozul kulonosen a tolgyfat tisztelték. Az ég istenének is ez a jelképe. Szent helyeik főképpen tolgyerdőkben voltak. Érdekesen illusztralja a népi hiedelem maradandóságát a kildare-i tolgyes története. A pogány időkben ez volt Brigit istennő fő tiszteleti helye. A kereszténység felvétele után a nép annyira ragaszkodott ehhez a kultikus helyhez, hogy a szerzetesek a Szent Brigittává vált Brigit tiszteletét ebben a tolgyfatemplomban ápolták tovább.

Megjelenik a fa neve ajánlásokban is. Kiemelkedő tisźteletnek orvendett a tiszafa – talán orokzold lombja miatt hitték mágikus erejűnek. Az eburones torzsnévben ugyanúgy, mint az Eburodunum helynévben ez a fogalom rejlik. Előfordul személynévben is: pl. a gall Eburos, az ír Mac Ibair – a Tiszafa Fia. Ehhez hasonlóan Mac Dara (a Tolgyfa Fia), Mac Cairth (...kairtsz, a Berkenye Fia). Az ír bile (fa) szót is gyakran alkalmazták személynevekre. Van olyan nézet is, hogy ebben az elnevezésmódban az a felfogás is benne foglaltatik, hogy a fák az emberek ósei.

Még erősebb volt a keltákban az állatokban jelentkező nagy életerő tisztelete. Ezt az ősi indoeurópai, illetve mediterrán népi szemléletet a kelták még tovább fejlesztették. Az állatok kozul a legáltalánosabb tiszteletben a bika részesult. Számos ábrázolás maradt fenn róla. A legérdekesebbek ezek kozul a párizsi Notre-Dame alatt talált Tarvos-Trigaranos-bika, három daruval és az Aurignyban kiásott háromszarvú bikaszobor. Gyakran láthatunk az istenábrázolásokon is

kísérőként egy-egy bikát. Nemritkán torzsnevekben is jelentkezik. Megtalálható város- és személynevekben is.

Az ó- és középír mondákban külön műfajt alkotnak az ún. marharablások, amelyek egy különösen szép marha elrablása miatt folyó rablóhadjáratot írnak le. Ezek közül a legkiemelkedőbb a *Tán Bó Cualgne* (taun bo kuelygni, A cualgne-i marharablás) c. mű, amelyben egy páratlanul szép bikáért Írország négy tartománya száll harcba az ötödik ír tartomány, Ulster ellen.

A másik szent állat a vadászkultúrákban nagy jelentőségű szarvas. A szarvas alakú CERNUNNOS istenségről már szóltunk, úgyszintén az örök megújulás miatti szarvasisten-tiszteletről.

A FINN (OSSZIÁN)-monda főhőseinek neve is kapcsolatban áll a szarvassal. OSSZIÁN (eredetileg Oisin) kis szarvast jelent. Ezt a nevet azért kapta, mert anyját egy varázsló szarvassá változtatta, és ilyen alakban szülte meg fiát. OISIN fiának, OSGARnak neve szarvasemlőt jelent. FINN országának egy részét Osraige-nek – szarvasnépnek nevezték. Szent Patrick (IV–V. sz.) elbeszéléséből tudjuk, hogy két isten: DONN és MONGAN szarvassá változott. A szarvas feje a kultikus életben is szerepet játszott: a kelta papok szarvasmaszkot hordtak. Lehetséges, hogy a szarvas az arktikus, sarki, míg a bika a mediterrán kultúra szent állata, s így ez a két áramlat találkozott a kelta kultuszban.

A ló szerepét a kelta hiedelemvilágban kitűnően illusztrálta EPONA tiszteletének nagy elterjedtsége. Az EPONA-ábrázolásokon kívül nagyon gyakran találkozunk lóképekkel pénzeken is. Ez az állat a harc szimbóluma, de védő, démonűző szerepe is van.

A vadászatot kedvelő kelta nép életében fontos szerep jutott a vadkannak. Több törzsnévben is megtalálható. ARDUINNA istennőnek ugyancsak egy vaddisznó a kísérője. A medve szintén nagy tiszteletben részesült. A kutya az istenek és a halottak kísérője. A gundestrupi üstön is előfordul. A kígyó nyilván-

valóan misztikus érzésekkel toltotte el a primitív embert, ezért számos ókori nép életében jelentős helyet foglalt el, így a keltákéban is. Ún. khtonikus, a halottak birodalmához tartozó állat, és elsősorban a halál szimbóluma, amikor istenszobrokon mint attributum szerepel. De ugyanakkor a termékenység és a gyógyítás jelképe is lehet. Különösen érdekes jelenség a gundestrupi üstön is szereplő kosfejű kígyó, amely számos más gall ábrázoláson is megtalálható.

A madarak is gyakran feltűnnek az istenábrázolásokon, amint már erről Ésusnál és Lugnál szó volt.

A kelta papság sokat vitatott kérdésének tárgyalásánál a leghelyesebb talán, ha némi kiegészítéssel Sztrabón felosztását követjük, aki a kelta papoknak három csoportját: a druidákat, a váteszeket és a bárdokat különböztette meg. Ezekhez kell számítanunk a gutuátereket, a papnőket és bizonyos fokig a filiket.

A druidák nevét kétféleképpen szokták értelmezni: Plinius szerint az első szótagban a tölgyfa szó rejlik, és a feltehető teljes alak, a dru-vid „a tölgyfa ismerőjét, ismeretét" jelenti. A másik felfogás szerint „nagyon bölcset" jelent.

Feladatkörüket Caesar ismertette említett munkájában, de adatai nem mindig helytállók. A druidaintézmény valószínűleg az ősi indoeurópai papságból fejlődött, amelynek fő feladata a mágia és a rítus gyakorlása volt. Emellett a druidák nevelték az ifjúságot is. Kiváló pedagógusok lehettek, mert mint Caesar írja: „A tanulni vágyó ifjúság seregestül özönlött hozzájuk." Tanításaikat Caesar szerint azért nem írták le, mert nem akarták, hogy azok a nép között is elterjedjenek, vagy hogy a tanulók elhanyagolják emlékezetüket. Valójában azért nem, mert a gall írás nem volt alkalmas hosszabb szöveg rögzítésére, a görög

vagy latin betűket pedig a druidák nem akarták tudományuk közlésére felhasználni.

Erkölcsi tanításaik lényegét egy ókori író szerint így foglalták össze: „Tiszteld az isteneket, ne tégy rosszat, és légy bátor!" (Vannak kutatók, akik az ír és a walesi irodalomból ismert triádák egy részét a druidáknak tulajdonítják. (A triádák hármas tagolódású, ritmikus mondások, amelyek egy vagy több erkölcsi igazságot tartalmaznak.)

Caesar megemlíti a druidáknak a halálról szóló tanítását: „A lélek nem pusztul el, hanem a halál után egyik emberből a másikba költözik." A mai tudományos közfelfogás szerint Caesar téved, mert amit a druidákkal kapcsolatban itt mond, az a püthagoreuszok tanítása.

A kelta felfogás szerint nincs halál, hanem az ember a „másvilágon" tovább folytatja életét. E nézetre mutat a sírboltok berendezése, továbbá az élőktől a sírba bedobott üzenetek is. Volt idő, amikor a nemesek asszonyai és kliensei megölték magukat, hogy a halálon túl is tovább szolgálhassák urukat.

A gallok tanítása szerint – írja Caesar – Dis Pater teremtette az embereket, és ő is szabja meg életútjukat. A római író feljegyezte azt is, hogy a druidáknak „számos elméletük van a csillagokról, azok mozgásáról, a világ és a föld nagyságáról, a természetről". Csillagászati ismereteikről érdekes képet ad az ún. *Colignyi Naptár*, amely nevét onnan kapta, hogy ennek a városnak szőlőhegyén találták meg 1897-ben. A valószínűleg az i. sz. I. századból származó, széttöredezett érctáblán hatvankét egymást követő hónap beosztását közlik. Ez kb. öt napévnek felel meg. A harminc-, illetve a huszonkilenc napos hónapok két részre oszlanak tizenöt-tizenöt, illetve tizenöt és tizennégy nappal. A harmincnapos hónapok szerencsés időszakok, míg a huszonkilenc naposak baljóslatúak. A holdév és a napév közötti különbséget úgy egyenlítették ki, hogy

minden harmadik évbe egy harmicnapos hónapot iktattak be. Bizonyos napokat rituális célokra használtak. A naptár a druidák jelentős csillagászati ismereteiről tanúskodik. Eszkhatológiájukból* annyit ismerünk, hogy szerintük jön majd idő, amikor víz és tűz pusztítja el a földet.

Caesar a druidák szervezetéről is közöl adatokat. Testületbe tömörültek, amelyet a fődruida vezetett. Az év meghatározott időszakában összegyűltek egy szent helyen, Gallia közepén. Ide sereglettek mindenünnen a pereskedők; a druidák ítéletét minden ellenkezés nélkül elfogadták. A kelta papok nagy kiváltságokkal rendelkeztek: nem fizettek adót, és nem katonáskodtak.

A római hódítás után ők a kelta ellenállás szítói és szervezői, ezért a rómaiak kegyetlenül üldözték őket; a rómaiasodás előrehaladtával eltűntek Galliából. Írországban tovább működtek. Egy druida, CATHBAD (katvadz) az ulsteri mondában is szerepel: elsősorban az ifjúság nevelésével foglalkozik. A kereszténység elterjedése után vagy felvették az új hitet, vagy a varázslók színvonalára süllyedtek.

A másik rend, a bárdok Galliában és a szigeteken egyaránt főként költemények előadásával foglalkoztak – húros hangszereken kísérve önmagukat. Galliából a rómaiasodás következtében eltűntek, Írországban pedig a fili nevű énekesrend kiemelkedésével sokat veszítettek régi tekintélyükből. A ráolvasásokhoz közel álló dicsérő- és gúnydalai révén mindkét rend szoros kapcsolatban állott a varázslattal. Minden gúnydalköltőnek két varázshatalmú eszköz volt a birtokában: az a(i)l-ges és az aer. Az előbbi olyan kérés, amelyet teljesíteni kellett, mert megtagadása gyalázatot jelentett az egyénre, lefokozta őt a közvélemény szemében,

* A hittudománynak az ember és a világ végső sorsával foglalkozó ága.

és megfosztotta becsületétől. Még veszedelmesebb az aer; ez gúnydal vagy inkább átokmondás. Hitük szerint az aer gyakran fizikailag is hatott az emberre: kiütéseket idézett elő, eltorzította az arcot, sőt kilenc nap alatt halált is okozhatott. Ezért a mondák hősei a gúnydalköltők minden kívánságát teljesítették, csakhogy ne érje őket átkuk, és inkább meghaltak, semhogy az aer sútjson le rájuk, mert mint FERDIAD, a *Tán Bó Cualgne* egyik legnagyobb hőse, CÚ CHULAINN barátja mondta: „Könnyebb elesni egy hős fegyverétől, mint az aer dárdáitól."

A bárdok mint gúnydalköltők a későbbi időkben is félelmetesek maradtak. A középkor vége felé az a hit élt a köztudatban, hogy a bárdok képesek patkányokat és egereket „halálba énekelni"... Ezt Shakespeare is megemlíti egyik vígjátékában (*Ahogy tetszik*, III. 2.).

Walesben valósággal bárd-mozgalom fejlődött ki az idők folyamán. Nem hivatásos költők is bekapcsolódtak. A bárdok mindenkor népük érdekeinek bátor szószólói voltak.

A váteszek (ír faith) az áldozatok bemutatásakor az istenek akaratát közvetítették. Rendszerint versben közölték az üzenetet. A finnugor sámánokhoz hasonlíthatjuk őket. Az egyházi irodalomban a faith szót csaknem kizárólag a bibliai prófétákra alkalmazták, és a világi irodalomban csak szórványosan fordul elő. Írországban egy sajátságos csoportjuk élt: a faithliaig, a látóorvos. Ez a betegségek rejtett okait tárta fel, és ráolvasással gyógyított. Szerepelnek még a feliratokban a gutuater elnevezésű papok is. Az áldozatoknál valószínűleg ők mondták az imádságot.

Voltak női papok is. Pomponius Mela beszél egy Sena nevő papnőről. A III. századból való *Historia Augusta* megerősíti, hogy működtek női druidák. Az ír irodalomban szintén találkozunk velük: a *Tán* c. műben szerepel egy FEDELM nevű vátesznő, aki megjósolja a connachti sereg szörnyű veszteségeit.

A gallok szent helyeiket nemetonnak, az írek nemednek nevezték. Ez rendszerint szent erdő volt. Sztrabón említi, hogy a kisázsiai galaták egy drunemetonnak (tölgyfaszentély) nevezett helyen gyűltek össze. A nemeton szó gyakran helynevekben is megtalálható pl. Nemetodurum (ma: Nanterre).

Galliában és a szigeteken különösen elterjedt a szent források kultikus tisztelete; tömegesen találtak bennük és körülöttük áldozati pénzeket. A Szajna forrásánál egy vázából 836 db pénzt vettek ki. De nemcsak pénzt találtak az áldozati helyeken, hanem más áldozati tárgyakat is: végtagokat különböző fémekből, ékszereket, állatcsontokat, gabonát stb.

A római hódítás után templomok is épültek, valószínűleg régi természeti szent helyek közelében. Ezeken már erős római hatás látszik.

Római és görög írók többször beszélnek a kelták emberáldozatairól. Caesar ezt írja: „Aki például súlyosan beteg, vagy csatában és más veszélyes helyen életét kockáztatja, az emberáldozatot mutat be; azt hiszik, hogy a halhatatlan isteneket csak úgy lehet kiengesztelni, ha emberéletért emberéletet adnak cserébe." A megölt test eséséből, rángatózásából és a vér ömlésének módjából jósoltak. Épületek emelésénél is gyakran megöntözték előbb a helyet embervérrel. Sztrabón szerint a gallok földjén átutazó Poszeidóniosz látta, hogy a megölt ellenség fejét levágták, és házukra szögezték. A koponyákat megtisztították, és az isteneknek bemutatott áldozatoknál használták. Egyes kutatók a fejkultuszban a kelta vallás egyik fontos mozzanatát látják: az emberfej szerintük az istenség és a másvilág hatalmának jelképe. Ez a kultusz valószínűleg a bronzkorból származik, amikor a fej a napimádás szimbóluma lehetett, s a kelták átvették az általuk leigázott néptől. A szent helyeken a pénzeken gyakran találtak hármas és kettős fejjel ellátott, Medusza-formájú fejeket és álarcokat.

A kelta népek közül csak az írek ünnepeit ismerjük. A szétszórtan élő lakosságnak nem voltak nagyobb központjai, ezért négy ünnepükön mind kultikus, mind egyéb okokból is összejöttek.

Minden évszak kezdetén ünnepet ültek. Az elsőt, a február elsejeit Imbolcnak nevezték. Ez a rituális tisztálkodás alkalma volt. A római februa-ünnephez hasonlítható. Valószínűleg kiengesztelő jellege is volt. Vannak kutatók, akik ezt az ünnepet az itáliai és a kelta népek ősi egymás mellett élése emlékének tartják. Egy régi szabály ezt írja elő erre a napra: „Vizsgálj meg minden régi élelmet annak rendje szerint. Ennek Imbolc napján kell megtörténnie; kezed, lábad, fejed mosd meg!" Agrárjellege is volt az ünnepnek: a lactatio (állatok, elsősorban juhok szoptatása) kezdete kultikus cselekmények között ment végbe. Az ünnep a keresztény korban is megmaradt mint alkalom Szent Brigitta megünneplésére.

A másik nagy ünnep neve Beltine. Május 1-én ülték meg. Ez osztotta az esztendőt egy meleg és egy hideg szakaszra. A tűznek nagy szerepe lehetett ezen az ünnepen. A neve is erre mutat: tene (tűz) és bel (ragyogó). E szó megvolt Apollónak Noricumban előforduló kiegészítő nevében, a Belenusban. Egy mítosz szerint Bile, akiben sokan a másvilág istenét látják, ezen a napon kötött ki az ír szigeten, hogy egy gyilkosságot megbosszuljon. Általában a kezdet ünnepének szokták tekinteni. A hagyomány szerint Danu istennő törzse is ezen a napon érkezett ír földre. Ennek az ünnepnek is van agrárjellege: az állatokat tűzön hajtják ekkor keresztül, hogy így a járványoktól megóvják őket. Az ír nép ma is megünnepli ezt a napot, és különleges intézkedéseket tesz a tündéri varázslások ellen.

A harmadik főünnep, az ún. Lugnasad augusztus 1-re esett. E név vagy a Lug isten napján tartott játékot vagy gyűlést jelenti, vagy pedig Lug feleségének nevét, akinek tiszteletére az isten ezt az ünnepet alapította.

Galliában is megünnepelték, különösen Lugudunumban, a gall fővárosban (a mai Lyonban) fővárossá való avatásának emlékére. Később a római császárkultusz ünnepévé tették. Az egyes ír ötödök (tartomány) meghatározott helyen ülték meg. A legnagyobb fénnyel Tarában ünnepelték, ahol július 15. és augusztus 15. között hét napig tartott. Itt az összegyűltek mulattatására nagy versenyeket és vetélkedéseket rendeztek. A mítosz szerint Lug a föld istennőjét vette el ekkor. Ez az ünnep a termékenység gondolatával forrt össze. Ezt bizonyítja az áldott állapotban levő Macha (meha) alvilági istennő versenye Conchobar (kankavor) mondabeli ulsteri királynak, Cú Chulainn nagybátyjának gyors lovaival is. Macha férje, egy közrendű ír azzal dicsekedett, hogy neje gyorsabb, mint a király lovai. Conchobar erre meg akarta öletni a férjet, ha nem bizonyosodik be állításának igazsága. Még haladékot sem adott a nőnek. Macha megnyerte a versenyt, utána nyomban ikreket szült, és meghalt.

Az ünnepség a mai napig fennmaradt nemcsak Írországban, de Walesben, Man szigetén, Cornwallban és Skóciában is. A katolikus egyház szentekkel hozta kapcsolatba ezt a pogány ünnepet, de jellege nem sokat változott.

Kiemelkedő ünnep a Samain is, november 1-én. A szó jelentésére nézve kétféle felfogás alakult ki. Az egyik szerint a nyár végét jelenti, mások szerint az értelme: egyesülés, gyülekezés. Az ünnep körül egész mondakör keletkezett: október 31-én éjjel megnyílnak a sídek, az istenek föld alatti lakhelyei, és a két ellenséges világ: az emberek és a földről kiszorított istenek találkoznak. Ez a közeledés nem mindig ellenséges, mert mint a Nera-monda mutatja, földi ember is hajlandó egy gyönyörű tündér kedvéért itthagyni a földet és leköltözni az Alvilágba.

A november elseje előtti éjszaka nem tartozik a régi kelták szerint sem az előző, sem a következő évhez;

mentes minden korlátozottságtól, éppen ezért alkalmas arra, hogy a természetfölötti és az emberi világ találkozási időpontja legyen. Ennek a találkozásnak, amint láttuk, lehetnek szerencsés esetei is, de az ünnep főként a romboló hatalmak kiengesztelésére szolgál.

Miközben Galliában a katonai arisztokrácia lassan háttérbe szorította a királyságot, a szigeti keltáknál fennmaradt a demokratikus királyság. A király hatalma nem feltétlen, mert alá van rendelve a népgyűlésnek és a népi igazságszolgáltatásnak. Ennek ellenére a királyi szerepkörnek voltak emberfeletti mozzanatai. Isteni eredetűnek, tehát istenhez hasonlónak tartották a királyt. Gyakran istennevet viselt. Fő feladatának azt tekintették, hogy népe számára biztosítsa az áldott, gazdag életet. Beiktatásánál felszólították, hogy igazságosan uralkodjék, nehogy éhség és járványok pusztítsák a népet. Teljesítenie kellett a számára előírt geiseket, kötelező erkölcsi parancsokat. A főkirálynak pl. hajnalban kellett kelnie, utazását nem szakíthatta meg egy bizonyos helyen; az ulsteri királynak nem volt szabad a lakomán egy bizonyos ember ökrének húsából enni stb. Minden tilalom mögött számunkra rejtett, mitikus mozzanatok húzódtak meg, ezek mind összefüggésben álltak az ún. szakrális királyság intézményével. A király kiválasztása rendkívüli körültekintéssel történt. Több próbát kellett megállnia. Rá kellett lépnie a Lia Failnak nevezett kőre, és ha az megnyikordult, ez kedvező jelnek számított. Majd fel kellett szállnia arra a kocsira, amelyre csak a királyságra rátermett ember tudott felhágni, fel kellett öltenie azt a ruhát, amely csak a királyra illett stb. A legjellemzőbb talán a végső próba, amelyet az egyik középkori szerző írt le. Az összegyűlt nép elé egy kancát vezettek. A király, akit akkor még állatnak tekintettek, odalépett a lóhoz, és csődörként egyesült vele. A kancát azután megölték, húsából

levest főztek, és abban kellett a királynak megfürdenie; majd pedig evett a levesből anélkül, hogy kezét használta volna. Ezután lehetett csak uralkodó. Lehet, hogy ez a meghódított őslakosságtól átvett szokás.

Hasonló szokásokat más népeknél is találunk. Mindezekkel a teremtő erőt, a föld és az új király egyesülését, a szakrális királyság gazdag jövőjét kívánták biztosítani. Hogy a királynak a tőle várt emberfölötti feladatot a leggyakrabban nem sikerült teljesítenie, mutatja, hogy a legtöbb ír király erőszakos halállal halt meg, és csak a legkiemelkedőbbek öregedtek meg.

Már említettük, hogy a keltáknak a halálról való felfogása egyértelmű: a halál nem az élet végét jelenti, hanem csak átalakulást, rendszerint valami jobbnak, valami magasabb rendűnek a kezdetét. Ennek megvalósulási formájára vonatkozóan forrásaink nem adnak világos választ. A fennmaradt sírok, a klasszikus írók közlései, az ismert mondák elbeszélései több ponton ellentétben állnak egymással. Egy tudós, aki a harmincas években néprajzi kutatásokat végzett Írországban az ír halottkultuszra vonatkozóan, és eredményeit összevetette a régi forrásokból kihámozható adatokkal, úgy gondolja, hogy a kelta túlvilág elképzelésében két elem játszik fontos szerepet: a kelta napistenbe, az ég urába vetett hit, valamint az erős megalitikus (újabb kőkori kultúra) hagyomány, a ragyogó mediterrán túlvilág elképzelése. E felfogás szerint a kelta halottkultusz középpontjában a nap áll, és a délkeleti ég a néphit szerint a halottak tartózkodási helye.

A kelta másvilágra, a föld alatti sídek és a tengeri szigetek lakomával és szerelemmel teli „mennyországába", ahol az emberek elől elmenekült TUATHA DÉ DANANN, DANU istennő törzse, illetve más emberfölötti lények élnek, földi halandó csak ritkán kerül.

A szárazföldi kelta vallásról elég gazdag anyag maradt ránk, mitológiájukból azonban jóformán semmi; a szigeti, különösen az ír mitológiát jól ismerjük, de közvetlen vallástörténeti adatok elég kis mértékben állnak rendelkezésünkre.

Gall mitológiai töredéknek tekinthetjük pl. Sztrabónnak egy elbeszélését egy, a Loire torkolatában fekvő kis szigetről, amelyen csak nők élnek; férfiak nem léphetnek a sziget területére. Időnként a nők áthajóznak a szárazföldre, hogy férfiakkal találkozzanak. De csakhamar hazatérnek. Templomuk tetejét egyszer egy évben leszedik, majd újra befedik az épületet. Ha egy asszony elejti az általa vitt építőanyagot, társai azonnal darabokra tépik. Az ír tengeri kalandozások mondáiban lerajzolt „asszonyok szigetének" leírása sok hasonlóságot mutat a fenti történettel.

Egy másik ókori író szerint kilenc papnő, a GALLIZENAE Sena szigetén (ma: Île de Sein) lakik. Csodálatos varázsvesszővel rendelkeznek: vihart tudnak támasztani, tetszés szerint állattá változnak, betegeket gyógyítanak, és jövendölnek a velük találkozó tengerészeknek. MANANNÁN MAC LIRRŐL (manenan...), a szigeti tengeristenről tudnak a mítoszok hasonlókat. Több ilyen töredéket említhetnénk még, de e mítoszroncsok csak a szigeti kelta mondák révén világíthatók meg.

Az ír mitológia figyelemre méltó mondakörei a következők: 1. az ún. mitológiai, 2. az ulsteri, 3. a FINN- vagy OSSZIÁN-mondakör, 4. a királymondák, 5. a tengeri hajózások, 6. a kalandok és 7. a látomások köre. Vallástörténészek gyakran emlegetik, hogy a régi írek mitizálták történelmüket és földrajzukat. Ennek az állításnak legszemléletesebb bizonyítéka a középkori feljegyzésekből ránk maradt három gyűjtemény: a *Dinnshenchas* (A helyek hagyománya), a *Cóir Amann* (A nevek alkalmazása) és a *Lebor Gabala* (A hódítások könyve).

Az első két munka néhány lényeges adatát már említettük eddigi fejtegetéseink során (DANU istennő népe stb.). A harmadik művet a kutatók nagyon ellentétesen ítélték meg. Egyesek szerint a szerzetesek együgyű kompilációja, mások szerint a mitológiai irodalom egyik legsajátosabb és legfigyelemreméltóbb emléke. A könyvben valóban sok a szerzetesek tudálékos betoldása, mégis annyi népi és máshol nem található mitikus elemet tartalmaz, hogy méltó a beható tanulmányozásra.

A könyv a hat világkorszaknak megfelelően az ír szigeten hat honfoglalást különböztet meg. Az első hódító népet, amelyről a feljegyző csak nagyon kevés adatot közöl, egy betegség pusztította el. Ezt követték a PARTHOLÓNOK. Nevüket valószínűleg istenükről, PARTHOLÓNTÓL kapták, aki a vegetáció ura lehetett. E nép történetében szemléletesen tűnik elő, hogyan indult meg az ír föld agrárjellegének kialakítása, az ír társadalomszervezet és a későbbi szociális intézmények kiépülése. Érdekesen jelennek meg a későbbi ír istenek jellemvonásai. Ezt illusztrálja a következő történet. PARTHOLÓNT megcsalta a felesége egy szolgával. Amikor ez kiderült, az isten sérelmi díjat követelt. Erre felesége azt válaszolta, hogy ő az, aki kárpótlásra tart igényt, mert a tulajdonos köteles tulajdonát megvédeni. Az indokot egy versikében mondta el: „Nagy kockázatot vállal az, aki asszonnyal hagyja a mézet, macskával a tejet, béldönccsel (nagyétűvel) az étket, gyermekkel a húst; a mesterembert pedig szerszám nélkül hagyja." És a közvélemény a feleségnek adott igazat.

A partholónok vívták az első harcot is a tenger óriásai, a FOMOIRIAK ellen. A szó tengerentúli démonokat jelent; a nép hite szerint ezek az Atlanti-óceán szigetein lakó egylábú, egykezű, egyszemű óriási szörnyek a mágia minden fogásának a birtokában voltak. A partholón nép elleni csatában vereséget szenvedtek, de a harcot a sziget lakói ellen sohasem hagyják abba. Ők a khaosz gyermekei, a kozmikus rend örök ellenségei. –

Beltine napján, május 1-én a partholón népet valamely titokzatos járvány megölte.

A következő honfoglaló nép a NEMED volt. Ezt a nevet a gall nemeton (szentély) szóból származtatják. Ők folytatták az erdőirtó munkát. Erődöket is építettek, de a fomoiriak legyőzték őket, nekik kellett adniok adóként a Samain napján született gyermekek és a termés kétharmad részét. Vereséges harcok után elhagyták a szigetet.

A negyedik partra szálló nép a mondák szerint a FIR BOLG volt. (Némelyek belga törzsnevet keresnek e szóban.) Lugnasad ünnepén léptek partra. Hogy a hamisságot elűzzék országukból, megszervezték az igazságszolgáltatást. Náluk már megjelent a szakrális királyság gondolata, mert hitük szerint a jó termés a királytól függött. A Fir Bolg népet újabb hódító, a TUATHA DÉ DANANN, DANU istennő törzse igázta le. Ezek az isteni hódítók Beltine napján északról érkeztek druidáik vezetésével, és partra szállva, elégették hajóikat. A régebbi lakosokat varázshatalmukkal győzték le az első Mag Tured-i csatában.

Ezek az istenek négy nagy kincset hoztak magukkal: Lia Fail kövét, amely felsírt, ha a megfelelő királyjelölt lépett rá, NUADA v. NUADU király kardját, amely gyógyíthatatlan sebet ütött, LUG dárdáját, amely feltétlen győzelmet hozott, és DAGDA üstjét, amelyből sohasem fogyott ki az étel.

Az istenek letelepedtek a szigeten, és szövetséget kötöttek a fomoiriakkal. Mivel az istenek királya, NUADA a Mag Tured-i csatában elvesztette fél karját, és a szakrális királyság elve, hogy csak tökéletes testű ember lehet a király, már akkor érvényben volt, BRES uralkodott helyette, akinek anyja az istenek törzséből származott, de apja fomoiri volt. BRES elhanyagolta a király legfőbb kötelességét, a nemeslelkűséget, és a költőkkel sem törődött. Ezek vele szemben alkalmazták először a gúnydal fegyverét: „Tányérain ne legyen

étel, teheneinek annyi teje se legyen, mint amennyi a borjaknak kell, emberi lakóhely nélkül legyen az éj sötétjében! Aki nem jutalmazza meg a költőket, olyan legyen sora, mint Bresé!"

Bres nemcsak a költők, hanem az istenek sorsát is megkeserítette. Dagda rabszolgai teendőket végzett. Danu népe azt kívánta, hogy Bres mondjon le. Ő a fomoiriak segítségét kérte, és mindkét oldalon megindultak a harci előkészületek.

A félkezű Nuadának Dian Cecht, az isteni orvos ezüstkezet készített, és Dian Cecht fia, Miacht az izmokat oly ügyesen erősítette oda, hogy a volt király ismét ép ember számba ment, és mint király az előkészületek élére állhatott. De csakhamar felváltotta őt az idegenből érkező Lug isten, a Samildánach – „a mindenhez értő" – és ő lett a vezér. Mellette állt Ogma, a hős, Dian Cecht, az orvos, Goibniu, a kovács, Luchtaire, a bognár. Mozgósították a művészeket és varázslókat, akik megígérték, hogy latba vetik mágikus tudásukat, és Írország tizenkét legmagasabb hegyét az ellenségre zúdítják. A druidák vállalták, hogy tűzesőt szórnak a fomoiriak fölé. Dian Cecht kijelentette, hogy három gyermekével varázsdalokat énekel majd, amelyektől az elesett hősök felélednek. Lug beszédet intézett a sereghez: „Dühvel kell harcolni, hogy ne kelljen tovább szolgaságban élnetek! Jobb a haza védelmében meghalni, mint továbbra is rabságban élni!" Mintha a későbbi ír szabadságmozgalmak céljait mondta volna el. Majd Morrigan istennő buzdította a harcosokat, hogy szorítsák az ellenséget a tengerbe.

Az istenek irtózatos harc után döntő győzelmet arattak, és két istennő, Morrigan és Badb adta hírül Írország királyi magaslatainak, a sídek seregeinek, a folyóvizeknek és a folyótorkolatoknak a győzelmet.

A hatodik nép, amely az ír szigeten partra szállt, Mil fiai voltak, az írek elődei. Beltine napján érkeztek. Először három istennővel találkoztak. Ezek közül Eire

üdvözölte őket, és megjósolta. hogy a sziget mindörökre az övék lesz. AMAIRGIN, a költő is köszöntötte a hódítókat, de DONN, MIL fiai közül a legidősebb durván kijelentette: „Nem nektek köszönhetjük majd a győzelmet, hanem magunkkal hozott isteneinknek." Erre EIRE átkot mondott: „Sem nektek, sem gyermekeiteknek nem lesz öröme a szigeten!", és kérte AMAIRGINT, hogy az ő nevéről nevezzék el az országot. DONN megbűnhődött, mert mielőtt MIL fiai elfoglalták volna a szigetet, vízbe fulladt. Egy szigeten temették el, és ezt ma is DONN házának hívják. (A kutatók DONNban az ír halálistent látják.)

MIL fiai meghódolásra szólították fel az isteneket, ezek viszont távozásra a jövevényeket; a druidák széllel próbálták az ellenséget elűzni. Az írek ősei mégis partra szálltak varázslóik segítségével, és kérték a hely istenségét, hogy tartsa meg a föld termőerejét. Csatába bocsátkoztak az istenekkel, és legyőzték őket. A *Hódítások könyve* szerint az istenek elmenekültek a szigetről, de a néphagyomány azt tartja, hogy a szigeten maradtak, és föld alatti lakásukba, a sídekbe húzódtak vissza; ma is ott élnek.

Ennek az ún. mitológiai mondaciklusnak többi darabja is mitikus történeteket tartalmaz. Ezek közül talán a legszebbek DAGDA fiáról, OENGUSról (oinghus) és ennek tejtestvéréről, MIDIRről szólnak. OENGUS két alakban jelenik meg: mint apját csalárdul félrevezető fiú, aki csellel elfoglalja apjának a Boyne forrásánál levő csodálatos palotáját, amelynek szépsége vetekszik a más kelta mítoszokban leírt másvilág gyönyörűségeivel, és mint gyengéd szerelmest, akit az álmában látott szép lány iránti szerelme beteggé tesz, és amikor a lányt hattyú formájában egy tó partján megtalálja, ő maga is hattyúvá változik, és örökre szerelmesénél marad.

MIDIRt több kutató az ír szerelemistennek tartja – talán páratlan szépsége és szerelmi kalandjai miatt.

A róla szóló finom szépségű elbeszélések között a legjellemzőbb az ÉTAIN (etin) iránti szerelméről szóló. Az isten a Bri Leith környéki síd-halmokban lakik. Azt állítja, hogy ÉTAIN korábbi életében az ő neje volt, de egy féltékeny vetélytársa varázslat útján elválasztotta tőle. Mikor a nő későbbi életében feleségül ment EOCHAIDhoz (eokhid), Tara királyához, MIDIR elmegy, hogy visszakövetelje asszonyát. Az isten és a király sakkozik. Először a király nyer, és MIDIRnek óriási feladatokat kell a király kívánságára elvégezni. De a végső győztes ő, és jutalmul ÉTAIN egy csókját kéri. Egy hónap múlva elmegy a csókért. Amíg a király az előkelőkkel a lakomázó csarnokban mulat, MIDIR sugárzó szépségében jelenik meg, és ÉTAINt a kémény nyílásán keresztül megszökteti. A csarnokból kirohanó emberek azt látják, hogy két madár köröz a csarnok felett. A történet szerint ÉTAIN legalább három vagy négy nemzedéken keresztül él anélkül, hogy megöregednék. Minden újjászületésekor megtartja nevét. Először MIDIR isten felesége, majd EOCHAIDÉ, azután pedig saját lányaként születik újra.

Ugyanezek az események megismétlődnek MANANNÁN MAC LIR történetében és egy másik mondában is. MIDIR egyébként feltehetően az összeköttetést jelenti a síd-halmok és az újjászületés istenei között.

A mitológiai ciklusból LIR gyermekeinek tragédiája azért érdekes, mert a MIL fiainak győzelme utáni időkről szól, és elbeszéli, hogyan osztotta fel DANU isteni törzse a sídeket. A két tejesedény házából való táplálkozásról szóló elbeszélés a síd-istenek és a Boldogok Országa isteneinek kapcsolatáról beszél. A történet főleg azért jelentős, mert párhuzamos mozzanatok találhatók benne a GRÁL-mondával.

A második mondakör, az ulsteri mondák nevüket az ír sziget északi részében elterülő Ulster tartomány lakóiról kapták, ők a szomszédos Connacht lakóival együtt az ide tartozó történetek hősei. Ezekben a mon-

dákban kevesebb a másvilági varázslat; hősi világot ábrázolnak, az elbeszéléseknek van némi történeti magvuk is. Mitikus vonások azonban ezekben is bőven találhatók. A ciklus főhősének, Cu Chulainnnak (Culann [kulen] kutyája) neve is túllép az emberin. Származása sem közönséges: anyja Cathbad druida leánya, apja az egyik mondaváltozat szerint Lug isten. Más mondák Ethnee (eszni) tündér fiának mondják. Külseje is inkább démoni, mint emberi. A Bretagne félszigeten talált kelta pénzeken levő képe Ogmios arcára emlékeztet. Kiváló nevelői vannak: Fergus, akit sok kutató istennek tart, oktatja a fegyverforgatásra, Cathbad druida pedig a mágia művészetére. Gyermekkorában véghezvitt tettei Herakleszhősiességére emlékeztetnek. Egyéniségének démonikus erői ugyanis már ekkor megmutatkoztak. Ő a nép hőrosza, a törzs területének védő géniusza, aki egymaga védi egy télen át Írország egész hadserege ellen hazája határait. Amikor halálosan kimerül a fáradalmak és sebei miatt, Lug isten harcol helyette. Szerelmei egy tündér és egy istennő: Fain és Scath. De ellenségei is emberfölötti lények. Mindenekelőtt Medb, aki egyszerre testesíti meg az anyaistenséget és a harc istenét, továbbá Morrigan és Badb, a harc démonai. A hőrosz utolsó csatáját emberfölötti lényekkel vívja, akik kihasználják az őt erkölcsileg kényszerítő tilalmakat, a geiseket, és halálba hajszolják az ifjúkor határáig éppen hogy eljutott hőst.

A Cu Chulainn életében jelentkező emberfölötti vonások néhány kutatót arra ösztönöztek, hogy istent lássanak benne, naphéroszt vagy – s ez a legvalószínűbb – törzsének eszményi hősét.

Az ulsteri mondák sok reális vonásuk ellenére is át vannak itatva mágikus elemekkel. A szerelem varázshatalmát legszebben az *Usnech* (usznekh) *fiainak számüzetése* c. történet mutatja be, amelyben Noisi és Derdriu szerelmének története Trisztan és Izolda történetének első formáját tartalmazza.

A harmadik ír mondaciklusban, a FINN- vagy OISIN (Macphersonnál Osszián)-mondakorben szintén sok a mitikus vonás. FINN MAC CUMAILL (...kumil) valószínűleg a hős- és vadászisten, a félszemű GOLLnak, a nap és az Alvilág istenének ellenlábasa és legyőzője.

FINN életében is sok a mágikus mozzanat. Már ifjúkorában mindentudóvá lesz, amikor hüvelykujjáról egy elfogott bolcs lazac sütése közben lenyalja a racsurgott zsírt. Ugyancsak ifjúkorában tanulja meg a „szent poétaságot". Családi boldogságát egy varázslo rontja meg. Ez elrabolja FINN feleségét, az ellenkező asszonyt szarvassá változtatja, a vadonba hurcolja, ahol a szerencsétlen nő megszüli fiát, akit OISINnak, kis szarvasnak neveznek el. FINN férfikorának java részét FIANA nevű, válogatott vitézekből álló csapatával együtt az országba betorő ellenség elleni harcokkal tölti. A fiana életében felfedezhetők az ARTUR-mondakör csírái. OISIN embereivel eljut a csodálatos másvilágra, és amikor innen háromszáz év múlva visszatér, egyik vitézével végigvezeti Patrickot, a nagy ír térítőt az ír szigeten, és elbeszéli neki az egyes tájakhoz fűződő, igen gyakran mitikus elemekkel teli történeteket.

A királymondák sok realisztikus részletük ellenére is tartalmaznak mítosszerű részleteket. Megemlíthető ilyenként a vasház-motívum a *Dinn Rig lerombolása* c. történetben. Ebben egy bűnös úgy nyeri el büntetését, hogy egy vasházba csalják, és ennek felhevítésével pusztítják el a bosszúállók. A monda egyik hősében egyes tudósok Leinster tartomány egy ősi istenét látják. Ugyanez a motívum megtalálható a walesi mondában BRANWENnek, LLYR isten leányának történetében.

A kalandokról és az utazásokról szóló ciklusokban a kelta másvilág érdekes képei tűnnek fel. Ezt a világot a mondákban az élők országának, csodálatos síkságnak, az ifjúság országának, az ígéret földjének nevezik.

Ebben a világban nincs öregség és halál, itt minden kívánság teljesül, és a boldogság örökké tart. E történetek szokásos kezdete, hogy egy gyönyörű nő jelenik meg egy hősnek, és csodálatos országról énekel neki. A vitéz követi a nőt; egy üvegcsónak viszi őket az ígéret földjére. A hős vagy nem tér vissza, vagy ha igen, csak sok száz év múlva.

Ennek a világnak az istene MANANNÁN MAC LIR, akinek igazi hazája nem Man szigete, amint Cormac könyve mondja, hanem a csodálatos Emain Ablach, az ARTUR-mondák Avalonja. Mellette más istenek is élnek ebben az országban: EOGAN INBIR (eohan) és felesége, BE CUMA, EOCHAID IVIL és felesége, FAIN, aki CU CHULAINN kedvese volt stb.

A látomások főként keresztény köntösben maradtak meg, de alapelemeik a régi mágia és mítosz visszfényei.

A walesi irodalom mitikus anyagát csak kevéssé ismerjük. Amiről tudunk, az sok közös vonást tartalmaz az ír mítoszokkal. Pl. NUADU ARGETLÁM (Nuadu, az Ezüstkezű) előfordul a walesi LLUDD LLAW EREINT (Llud, az Ezüstkezű) alakjában. Ennek leánya CREIDDYLAD (Shakespeare Cordeliájának előképe), a fia pedig GWYN, írül FINN. LUG neve Walesben LLEU LLANU GYFFESA (...güfesza), a *Mabinogion* című walesi világirodalmi értékű elbeszélésgyűjtemény egyik történetének hőse. A *Preidin Annwn* (anun; Annwn zsákmánya) című elbeszélés *Taliesin könyvé*ből éppen olyan másvilági utazást ír le, mint az ír monda.

Az ír istenek a *Mabinogion*ban hősökké váltak, mint pl. DON (Donn) isten fivérei és unokaöccsei, akik bár még értenek a varázslathoz, már igazi emberek.

A *Mabinogion* fő jelentősége, hogy az ARTUR-monda kezdeteinek legfontosabb forrása. ARTUR portréja itt lényegesen eltér attól a kegyes, dicsőséges uralkodói alaktól, akit az angol, német vagy francia irodalomban

látunk. Jellegzetesen kelta uralkodó, akit nem érintett a normann–francia románc-ciklus édeskés hangulata, hanem megőrizte a kelta mítosz monumentalitását; igazi népi hős, jótevő óriás, aki megöli a boszorkányokat és szörnyetegeket; ellátogat a túlvilágra, hogy megszabadítsa a foglyokat, és elhozza a kincseket. Nyers, vad harcos, de a gyengéket védelmező nemes szívű ember. Egyénisége egyaránt visszasugározza a régi istenek mítoszait és a népi hősök csodálatos életét.

Az itt elmondottak csak némileg tudják érzékeltetni a kelta mítoszok hallatlan gazdagságát. Ezek a mítoszok viszonylag sokáig elevenen éltek a nép körében, és nagy hatást gyakoroltak az európai irodalomra.

KÍNA

A régi Kínában nem keletkezett sem eposz, sem összefüggő mitológiai mű. Az i. e. VI–V. században létrejött és az i. e. II–I. században szinte ideológiai egyeduralomra jutó konfucianizmus józan világszemléletével megakadályozta egy kerek mítoszrendszer kialakulását, és minden erővel arra törekedett, hogy a meglevő mítoszokat a maga morális tanításaival töltse meg. Ennek ellenére a kínai írásbeliség legrégibb emlékei, a Keleti Csou-korból (i. e. 770–221) származó filozófiai, költői művek és krónikák sok mitikus történetet tartalmaznak. Különösen e kor taoista filozófusainak műveiben találunk számos mitikus részletet, így az i. e. IV. században keletkezett *Csuang-ce* c. könyvben, valamint a *Csu ce* (Csu elégiái)-ban, Csü Jüan (kb. i. e. 340–278) költeményeinek gyűjteményében. Az e korból fennmaradt mítoszok Kína különböző, egymástól független fejedelemségeiben keletkezhettek, de már észlelhetők szinkretizáló, egységesítő törekvések is; így pl. a Csü Jüan neve alatt fennmaradt *Tien ven* (Égi kérdések) c.

hosszú mitológiai műben a déli Csu fejedelemségre jellemző mítoszok mellett más területek mondái is megtalálhatók. Az i. e. 221-ben egységessé vált Kínában a Han-korból (i. e. 206–i. sz. 220) újabb mitológiai tárgyú művek maradtak ránk, ezek azonban észrevehetően átfogalmazták, átszerkesztették a régebbi mítoszanyagot, így pl. Kína első nagy történetírója, Sze-ma Csien (kb. i. e. 163–85) *Si csi* (Történeti feljegyzések) c. nagy munkájában több, a Csou-kori feljegyzésekben még külön személyként szereplő mitikus uralkodót egybevont. Számos mítoszt, köztük sok archaikus mítoszváltozatot őrzött meg az i. e. II. századi *Huaj-nan ce* c. taoista filozófiai mű, valamint a *San haj csing* (A hegyek és vizek szent könyve). Később is, főleg a XIII–XIV. században számos olyan szépirodalmi művet írtak, amelyek a mitológiai örökség kései, többé-kevésbé módosított rekonstrukcióját adják; pl. a *Feng-sen jen-ji* (Az istenek születése).

A fennmaradt ősi kínai mitológia az északi, középső és déli területek mitológiájának keveréke. A déli népek mítoszaiból csak PAN-KU (Pan Ku) világteremtési mítosza és a NÜ-KUA istennőről szóló mítosz maradt fenn. Az északon és a Sárga-folyó mentén élő lakosságnak a természet jelenségeiről, a hegyekről, a napról, az árvízről stb. alkotott mítoszai őrződtek meg. Mint tudjuk, Kínát keleten és délkeleten tengerek határolják, a folyók keletre folynak, nyugaton és északon pedig hegyek magaslanak. Többek között erre a földrajzi helyzetre és a folyóknak, hegyeknek stb. kialakulására próbáltak mitológiai magyarázatot találni. A régi kínai hiedelemvilág legfőbb istent nem ismer, csak a személytelen eget (T'IEN), mítoszok azonban nem szóltak róla, és nem is ábrázolták.

A kínai mitológia alakulása során a mítoszok jelentése sokszor megváltozott. A korábban állat alakú istenek félig vagy teljesen ember alakúvá váltak. Ennek legjobb példái a HSZI-VANG-MUról szóló mítoszok.

A *San haj csing* szerint HSZI-VANG-MU a pestis és büntetés istene, emberi feje van, párducfarka és tigrisfogazata. A mű egyik későbbi fejezete szerint HSZI-VANG-MU fején jade-díszt visel, és három zöld madár társaságában él a Jade-hegyen. A fejdíszből, a zöld madarakból és a VANG-MU (Királyanya) elnevezésből arra következtettek a későbbi írók, hogy nő. A Hadakozó Fejedelemségek korában készült *Mu király története* (Mu tience csuan) c. könyvben HSZI-VANG-MU már emberré vált, és MU király nyugati hadjárata idején meglátogatta. Később egy Han-kori író művében, a *Han Vu ku si*ban (Han Vu császár története) HSZI-VANG-MU szépséges hölggyé, a halhatatlanság istennőjévé alakult, aki hosszú életet adó barackot ajándékozott HAN VU császárnak. Végül a Hat Dinasztia korában (317–557) együtt emlegették TUNG-VANG-KUNGgal; ez három méter magas, fehér hajú, ember alakú istenség, csak a feje madáré, tigrisfarka van, és fekete medvén lovagol. Mint a negatív, női JIN és a pozitív, férfi JANG őselem képviselőjét, mindkettőt istenítették.

A kínai mítoszokban a Han-korban – mint már említettük – nagyarányú rendszerezés következett be, sok istent összevontak, másokat átértelmeztek. Ezeknél a változásoknál azonban fontosabb, hogy e kortól kezdve (de lehet, hogy már előbb is) az istenek tiszteletelete beleolvadt az ősök kultuszába; valamennyi isten földi családfát kap, azaz ősse válik; kinevezésük vagy esetleges degradálásuk a császár hatáskörébe tartozik. Így pl. JÜ HUANGOT, a Jade Császárt a X. században emeli a császár az Egek Urává, megemlítve, hogy a VI–VII. században élő földi ember volt. KUAN-TI kultuszát, mint főistenségét, a XV. században rendeli el, illetve hagyja jóvá a császár. KUAN-TI is történeti személy: a III. század egyik jeles hadvezére volt.

Kínában elvileg mindenkiből lehetett isten, ha az utókor arra érdemesnek ítélte; szokássá vált, hogy a császár egyes kiváló alattvalókat városvédő istenek-

nek nevezett ki, pl. LIN-CO-HSZU mandarin, aki az 1838–41-ben folyó első ópiumháborúban Kanton védelmét vezette, halála után e város istene, mágikus erejű védelmezője lett.

A fennmaradt ősi kínai mítoszok négy csoportba oszthatók. Az első csoportba tartoznak a világ és az emberiség teremtésének mítoszai. PAN-KUról nem írtak a *San haj csing*ban, a Három Királyság korában (220–264) említik először, amikor a Vu állambeli Hszü Cseng két művében feldolgozta a déli mítoszokat. Első művében PAN-KU, a világteremtő eleinte a mindenség sötét, tojás alakú khaoszában élt, mintegy csíraként. Tizennyolcezer év elteltével a tojás két részre oszlott, a tiszta és világos rész lett az ég, a nehéz és tisztátlan a föld. Az ég naponta tíz lábbal emelkedett, a föld ugyanannyival vastagodott, maga PAN-KU is tíz lábbal növekedett. Így telt el újabb tizennyolcezer év. Ekkor megszületett a három császár. Hszü Cseng második művében PAN-KU, mint az első ember, csak halálával tudta befejezni a világ teljes megteremtését. Halála után lélegzetéből lett a szél és felhő, hangjából a mennydörgés, bal szeméből a nap, jobb szeméből a hold, tagjaiból és fejéből a négy világtáj és öt hegy, vére lett a folyók és tengerek vize; haja csillagokká vált, bőre és szőrzete fű és fa lett, fogai és csontjai kövek és gyöngyök, izzadsága eső és harmat, teste férgeiből keletkeztek az emberek. Az első mítosz közelebb áll az ősi déli mitológiához, a második a négy világtáj és öt hegy említésével az északi és középső területek népeinek nézetét tükrözi. A világ megteremtése után az emberiséget katasztrófa sújtotta. A *Huajnan ce* erről így ír: „Az őskorban a négy világtáj összedőlt, a kilenc tartomány elpusztult. Az ég és a föld megrongálódott. Tűzvész és árvíz keletkezett, a vadállatok rátörtek a békés népre. Erre NÜ-KUA ötszínű

köveket oldott fel, s azzal megfoltozta az eget, aztán egy óriási teknősbéka négy lábával feltámasztotta a négy világtájat, megölte a fekete sárkányt, és nád hamvával gátat vetett az árvíznek." Sze-ma Csien *Si csi* c. krónikájának utalása szerint a vízisten, KUNG-KUNG vereséget szenvedett a tűzistennel, CSU-ZSUNGgal vívott harcban. Egyes feljegyzések szerint KUNG-KUNG CSU-ZSUNG fia, de mivel a víz és a tűz összeférhetetlenek, harcoltak egymással. Minthogy a tűz a világosság és a víz a sötétség jelképe, CSU-ZSUNG legyőzte KUNG-KUNGot, aki szégyenében nekiment az égboltot tartó Pu-csou-hegynek, így keletkezett a fent említett katasztrófa. A *Huaj-nan-ce* is említi a KUNG-KUNG-féle háborút, amely a világ tökéletlenségének magyarázata lett. KUNG-KUNG e mű szerint CSUAN-HSZÜvel háborúskodott, a vereségtől elkeseredve nekiment az égboltozatot hordozó hegynek, erre az ég északnyugatra dőlt, s ettől kezdve a nap, hold és csillagok mindig arra mennek le; a délkeleti részen a föld leszakadt, ezért a folyamok vize keletre folyik. NÜ-KUA istennőről több helyen is említik, hogy emberfeje van kígyótesttel, naponta hetvenszer változik. Egy Keleti Han (25–220)-korban készült könyv, a *Tung szu feng ji* szerint ő az emberiség megteremtője: agyagból emberfigurákat gyártott, amelyek élő emberek lettek. Mivel lassan ment a munka, kötelet mártott a sárba, suhintott vele, a sárcseppekből is emberek keletkeztek. Az agyagfigurák gazdag és bölcs, a sárcseppek szegény és egyszerű emberek lettek. A kínaiak ősanyjukként is tisztelték NÜ-KUAt. A déli lakosság tavasszal áldozatot mutatott be neki mint a házasság és a zene istennőjének.

A második mítoszcsoport az állatok világáról szól. Egyes mítoszok azt mondják el, hogyan változtak az emberek állatokká. Pl. a *San haj csing*ban megtaláljuk a CSINGVEJ madár eredetének magyarázatát. JEN-TI

lanya, NÜ-VA a keleti tengerbe esett, és madárrá változott. Csőrében hordta a kavicsokat és faágakat, hogy megtöltse a tengert. Egyes területek hagyománya szerint a hernyó egy leány volt, akit megölt lovának bőre beburkolt; így átváltozott hernyóvá.

A főnixmadarakról, a sárkányokról, az egylábú vízi-állatról és sok más mondabeli állatról is maradtak mítoszok, a Han-kori reliefeken gyakran láthatók ezeknek ábrázolásai. A főnix (FENG-HUANG) olyan madár, amely fácán alakú, színes a tolla, csodálatos énekkel és tánccal szórakoztatja az isteneket és uralkodókat. Ahol feltűnik, békét hoz a népnek. Voltaképpen a világmindenség női princípiumának, a JINNek a jelképévé vált.

A sárkány eredetileg vízisten, majd az istenségek egyszerű kocsihúzó állata lett, később az állatok királya, végül pedig a férfi (JANG) princípium szimbóluma. Óriási gyík alakú, négy lábbal és kígyófarokkal. Négyfajta sárkány szerepel a mítoszokban: a mennyei sárkányok, amelyek az istenek országát őrzik, vagy az isteneket szolgálják, pl. JING-LUNG; a szellem-sárkányok, amelyek képesek szelet vagy esőt kelteni, pl. FENG PO; a földi sárkányok általában a tengerekben és a folyókban laknak; végül a kincsőrző sárkányok az emberek kincseit őrzik. A sárkányok általában hatalmasak és jók, át tudnak változni más állattá vagy emberré, vagy láthatatlanná válnak. Ábrázolásuk a császári hatalom jelképe volt.

Szólnak a mondák egy egylábú csodaállatról is; KUJ a neve, bika alakú, de szarva nincs, szürke törzse felett emberi arcot visel. A hangja olyan, mint a mennydörgés. Amikor HUANG-TI harcolt CSE-JUVal, a katonák lelkesítésére megölte a kujt, és a bőréből dobot csináltatott. A régi bronzedényeken gyakori motívum a kuj. A CSILIN (amely körülbelül megfelel az európaiak egyszarvú-elképzelésének) megjelenése nagy bölcs születését jelzi, s akárcsak a főnix, békét, boldogságot jelent

a birodalomnak. Később ő a négylábú állatok ura, ahogyan a főnix a madaraké, a sárkány a víziállatoké.

A harmadik mítoszcsoport a természeti világ jelenségeit magyarázza. A kínai mitológiában több napisten szerepel. A *San haj csing*ban a napistennő Hszi-ho, tíz napnak az anyja; a régi kínai hét ugyanis tíznapos volt. A *Csu ce* és a *Huaj-nan-ce* szerint Hszi-ho hat sárkány vonta hintón Jangkuból indul el reggel; a nyugati Jence hegynél a nap lemegy egy szakadékba, Hszi-ho pedig visszamegy a hintón, hogy másnap újra kezdje tevékenységét. Közép-Kína lakóinak szemében a napisten a Keleti Úr, aki lelövi az Égi Farkast. A földművelés istene, Jen-ti is napisten s egyben a déli uralkodó is. Igen korán előfordul a mítoszokban a nap két kocsisa is, ezekből a konfuciánus hagyomány tudós csillagászokat formált, az ő feladatuk volt a legendás ősidőkben a naptárkészítés.

Holdról szóló mítosz csak ennyi maradt a *San haj csing*ban: a nagy pusztában a Zsijüe hegynél fürdeti Ti-csün felesége, Csang-hszi a gyermekeit, a tizenkét holdat. Lehet, hogy Csang-hszi azonos Csang-óval, aki a *Huaj-nan-ce* szerint, miután férjétől a holdba menekült, a hold istennője lett.

A szélnek, felhőnek, mennydörgésnek és esőnek is van istene. Róluk szóló mítosz azonban kevés maradt. Minden tengernek és folyónak az istenét is tisztelték. A *San haj csing*ban még Huang-ti utódai a tenger istenei, később a kínaiak sárkány alakban képzelték a víz és tenger isteneit. A Lo folyó istennője, Mi-fej a legszebb nő a kínai mitológiában. Mi-fej, Fu-hszi lánya átkelés közben a Lo folyóban lelte halálát, és annak istennője lett. Szépségét több költő megénekelte, pl. Csü Jüan és Cao Cse.

A csillagokról szóló mítoszok közül a legkorábbi a tehénpásztor és a szövőlány regéje, amely a fejlődés

során egyre színesebbé vált. A szövőlány egy isten unokája volt, színes felhőket szövögetett az ezüstfolyó keleti oldalán. Egyszer, mikor a folyóban fürdött, a túlsó parton élő pásztorfiú ellopta a ruháját, s csak akkor adta vissza, amikor a lány megígérte, hogy a felesége lesz. Boldog életüknek azonban egy napon vége szakadt, mert az isten felvitette a lányt az égbe. A pásztor két gyermekével együtt oda is utána ment, de nem tudott átlépni az ezüstfolyón, amelyet szintén felvittek az égbe. Minden évben csak a hetedik hó hetedik napján tudnak találkozni egymással, ilyenkor a szarkák hidat formálnak számukra. Ezen a napon eső esik, mert a lány könnyei hullanak. E monda azzal függ össze, hogy Kínában régen a tejút két oldalán levő két nagy csillagot Niulang (tehénpásztor) és Csenü (szövőlány)-csillagnak nevezték.

A régi kínaiak szerint az égboltozatot négy oszlop tartja. A négy világtájon négy istenség uralkodik; később csatlakozott hozzájuk Huang-ti, a központ uralkodója. Az évszakok váltakozása is istenek műve. Keleten a Taj-hao nevű istenség uralkodik, a fa istenével, Csu-mang-gal együtt, aki madártestével két sárkányon szállva gondoskodik a tavaszról. Dél trónján a napisten, Jen-ti ül, segédje a tűzisten, Csu-zsung, aki a nyarat irányítja. A nyugati uralkodó Sao-hao, a madárország királya, fia, Zsu-sou a fém istene és az ősz ura. Észak Huang-ti dédunokájának, Csuan-hszünek a birodalma; tanácsadója Jü-csiang, a tenger és szél istene, aki a telet irányítja. Huang-ti a központon uralkodik és az ördögök országán. Segédje Hou-tu, az ördögök országának királya.

A negyedik mítoszcsoport az istenségek kultuszáról szól. A régi kínaiak képzeletében az istenek csoportosan élnek a magas hegyekben. Sokszor szerepel a Kunlun-hegy, amely a *San haj csing* szerint négyszáz mérföld

távolságban van délnyugatra; egy emberfejű, tigristestű és kilencfarkú istenség őrzi, aki az ég kilenc részét is irányítja. Emberevő állatok, mérges madarak is laknak e hegyen. Későbbi feljegyzések szerint főnixmadarak, csodafák (köztük a halhatatlanság fája) is élnek ott. Csü Jüan verseiben Közép-Kína lakóinak romantikus képzelete váltja fel az északiak komoly realizmusát. A félelmetes őrző isten és vadállatok eltűnnek, a Kunlun-hegyhez hozzáképzelnek egy csodálatos kertet, ahol a halhatatlanság vize folyik. A hagyományban tehát ez a hegy a világ nyugati végét jelentette. Ahogy a kínai birodalom a hódító hadjáratok következtében egyre inkább terjeszkedett nyugat felé, úgy helyeződött a Kunlun-hegy is egyre nyugatabbra. (Ma is van egy ilyen nevű hegy Belső-Ázsiában.) A taoisták misztikus felfogása szerint a Kunlun-hegy a tengeren túl emelkedik, és Hszi-vang-mu lakhelye. Nemcsak a Kunlun-hegy szerepel a mítoszban. Az öt szent hegyről szóló mítosz szerint Pohajtól nagyon messze egy Kujhszü nevű feneketlen tavon öt szent hegy áll: Taj-jü, Jüan-csiao, Fang-hu, Jing-csou és Peng-laj. Mindegyik harmincezer li magas. Istenek és szellemek aranypalotákban és csodafákkal teli kertekben éltek itt. Csak az nyugtalanította őket, hogy a hegyek nem álltak szilárdan, hanem úsztak a tavon. Jü-csiang, a tenger istene a főistenség parancsára tizenöt fekete teknőcre bízta a feladatot, hogy hátukon hordozzák ezeket a hegyeket, mindegyiket hárman, három periódusban váltva egymást hatvanévenként. Egy Lung-po-országbeli óriás azonban horgászás közben kihalászott hat ilyen teknőcöt, így két szent hegy elsüllyedt.

A földet héroszok népesítették be. Sok mítosz maradt három mondabeli uralkodóról, akik tulajdonképpen kultúrhéroszok. Az első Fu-hszi; a Han-kori reliefeken Nü-kuával együtt jelenik meg, mindkettőjüknek emberi teste van, kígyófarkuk összefonódik. Egyes hagyományok szerint Fu-hszi Nü-kua testvére

vagy férje. Ősszülőkként tisztelték őket. A Csin- (i. e. 221–206) és Han-kor előtti feljegyzések szerint Fu-hszi anyja a Mennydörgő Isten tava mellett rálépett egy óriási lábnyomra, ettől teherbe esett, s így született Fu-hszi, akinek külseje a Mennydörgő Istenre hasonlít, feltehetően ennek fia volt. Fu-hszi a tavasz istene lett; régen mélységes tiszteletnek örvendett. A mítosz szerint ő találta fel a nyolc diagramot. Ezek jósjelek, párosításukból hatvannégy jósjel született. Ezekről szól a *Ji king* (Változások könyve) c. jóskönyv, a régi kínai misztika és filozófia becses emléke. Fu-hszi hálót font, és megtanította a népet a halászatra; ő adta a tűz magvát az emberiségnek, hogy ne egyék nyersen az ételt. Uralkodó istenként csak ő tudta megmászni az égbe vezető létrát.

A második mondabeli császár Sen-nung, a földművelés istene, akinek tisztelete szorosan kapcsolódott a tavasz istenéhez. Sen-nung a nap istene is; látván, hogy az emberiség egyre szaporodik, megtanította a népet gabonát termelni, és megparancsolta a napnak, hogy adjon meleget és fényt a veteményeknek. Hálából az emberek Sen-nungnak, szent földművesnek neveztél el őt; ökörfejjel ábrázolták. Sen-nung egyben a gyógyítás istene is volt.

A harmadik uralkodó Huang-ti, a központi istenség, aki nemcsak az istenek, hanem az ördögök országán is uralkodik. Négy arca van, ez lehetővé teszi, hogy a négy világtájra tekintsen. Uralma alatt a legfontosabb esemény Cse-juval vívott háborúja volt. A *San haj csing*ból csak annyit tudunk meg, hogy Cse-ju háborút indított Huang-ti ellen. Huang-ti harcosa, Jing-lung vizet árasztott a csatatérre, de Cse-ju a szél és eső istene segítségével harcképtelenné tette Jing-lungot. Erre a szárazság Pa nevű démona megszüntette az esőt, így sikerült Huang-tinak megsemmisítenie Cse-jut. Később sok mű foglalkozik Cse-juval. Ezek szerint Cse-ju eredetileg Huang-ti alattvalója,

állat testű, rézfejű, vashomlokú lény, homokkal táplálkozik. Egyes hagyományok szerint CSE-JU voltaképpen hetvenkét vagy nyolcvanegy testvér, akik fellázították a Dél-Kínában lakó miaókat, elfoglalták a nap istenének trónját, és Csuolunál megtámadták HUANG-TIT, aki jósággal és ésszel akarta lefegyverezni őket. A csuolui csatában először CSE-JU diadalmaskodott, mert ködöt varázsolt oda, de HUANG-TI feltalálta az iránytűt, amelynek segítségével kivezette hadseregét a ködből. CSE-JU újabb támogatást kapott Kuafuból, az óriások országából, és új támadásra készült. A HSZÜAN-NU nevű, madár alakú istennő azonban megtanította HUANG-TIT a haditechnikára. A csata végén a jó legyőzte a rosszat, HUANG-TI levágta CSE-JU fejét. CSE-JU nyak-kalodájából jávorfa lett. Jin- és Csou-kori bronzedényeken gyakran találkozhatunk egy TAOTIE nevű állat képével. A rajzok állati fejet ábrázolnak, amelyből kétoldalt két szárny nő ki; a taotie a falánkságot jelképezi. A test nélküli ábrázolás CSE-JU sorsára emlékeztet. A későbbi uralkodók CSE-JU fejét edényekre vésették, hogy intsék a fejedelmeket: ne törjenek trónra.

A mítoszok szerint HUANG-TI dédunokája, CSUAN-HSZU, féltve az égi uralmat, két istennel elzáratta az égbe vezető utat. Így tehát megszűnt az istenek és az emberek közvetlen érintkezése. HUANG-TInak sok leszármazottja volt, pl. a három bölcs király: JAO, SUN, JU. Egy hagyomány szerint JAO király a Jin-törzs és a Csou-törzs őse, azonos TI-KUval; egy másik hagyomány szerint JAO TI-KU fia. Fennmaradt egy bölcs mondása: „Ha a nép éhezik, vagy fázik, ez az uralkodó bűne, ha a nép bűnt követ el, az uralkodó tette bűnössé". A hagyomány szerint az uralma alatt bekövetkezett sok természeti csapás ellenére a nép szerette. Fiait azonban nem találta méltónak a trónra, ezért az uralmat átadta SUNnak. A *Hsziao csing* (Gyermeki tisztelet) c. könyvben SUN az első példa arra a fiúra, akivel kegyetlenül bánt az apja, a mostohaanyja és

a testvére, de ő változatlan tisztelettel viseltetett irántuk. Jao király, amikor hallott erényeiről, elküldte hozzá kilenc fiát, hogy szolgálják, két lányát pedig hozzáadta feleségül. Mint Huang-ti leszármazottja, Sun természetfölötti képességekkel rendelkezett. Amikor apja parancsára leereszkedett a kútba, és testvére köveket dobált le, ő sárkánnyá változott, és átúszott a másik kútba; amikor a magtárt akarta megjavítani, és azt rágyújtották, madárrá változott, és elrepült. Serényen dolgozott, halászott, agyagot égetett, szántott és vetett a Li-hegyen. Trónra lépése után sok jót cselekedett a néppel, és végül átadta a hatalmat Jünek. Ju apja Kun volt, Huang-ti unokája. Az ég ura megölette Kunt, mivel ellopta a szent rögöt (amely magától növekedett), és azzal állította meg az árvizet. Halála után három évvel született meg testéből Ju, aki sárkánnyá változva felszállt az égbe, és kérte az ég urától a szent rögöt. Huang-ti most nemcsak odaadta, hanem Jing-lungot is elküldte Juhöz segítségül. Ez nem volt ínyére Kung-kungnak, a víz istenének, ezért mérgében még több területet árasztott el. Ju összegyűjtötte a földön élő isteneket, megölte Kung-kung cinkosát, Hsziang-liut, a kilencfejű sárkányt, és elkergette Kung-kungot. Ezután a szent röggel gátat vetett az árvíznek, Jing-lunggal és a többi sárkánnyal pedig folyókat nyitott a keleti óceánig. Az istenek segítségére siettek. Ho-po, a Sárga-folyó istene térképpel, Fu-hszi jade-mérővel ajándékozta meg. Ju bejárt kilenc tartományt és tízezer országot. A vízszabályozás után két istenség, Ta-csang és Su-haj felmérte a területet Ju parancsára. 200 millió 33 ezer 575 lépést mértek kelettől nyugatig, ugyanannyit északtól délig. Az utazásai során összegyűjtött rézből és vasból kilenc háromlábú áldozati üstöt csináltatott Jü, rávésette sok istenség, szellem, és állat képét, hogy a nép megismerje, és elkerülje a bajt. Ő a Hszia-dinasztia mitikus megalapítója. A konfuciánus hagyomány Jaóval, Sunnal és Jüvel

kezdte a „történelmet", és mindhármójukat mintauralkodóknak tekintette, a taoista hagyomány viszont elébük helyezett több más mitikus uralkodót, s a legrégibbnek HUANG-TIT tartja, a Sárga Császárt, a Sárga Isteni Őst, akit a taoista misztika és az alkímia atyjának tekint. A dinasztia utolsó királya CSIE király volt, aki kegyetlen és züllött életet élt, ezért hívei a Jin-fejedelemség urához menekültek. JIN őse, CSI a keletiek ősi istenének, JINnek fia, akit az anyja egy fecsketojás lenyelése után szült, ezért fecskekirálynak is nevezték. Részt vett a vízszabályozásban, ezért fejedelemséget kapott a Sang népnél. A Hszia-dinasztiát TANG fejedelem döntötte meg. Trónra lépése után hét évig pusztította a szárazság a világot. TANG fel akarta magát áldozni, hogy újra essen az eső. Ezt az önfeláldozást látva az isten esőt küldött a világnak. Jin utolsó királya, CSOU uralkodása idején Csou-fejedelemség fellendült. A Csouk TI-KU leszármazottai, és HOU-CSIt tekintik ősatyjuknak. HOU-CSI JAO király földművelési tanácsadója volt, ő tanította a népet földművelésre. Jin uralkodója bebörtönözte Csou fejedelmét, VEN-VANGot, és egyik fiát túszként ott tartotta a Jin államban. Egy idő múlva megölette a fiút, levest csináltatott belőle, és megkóstoltatta VEN-VANGgal. Később VEN-VANG isteni sugallatra CSIANG TAJ-KUNGot kérte főminiszternek, aki bölcs tanácsadóként segítette CSOU VEN-VANGot és később VU-VANGot, a fiát, hogy megdöntsék a Jin államot. Még a négy tenger istene, a folyó, az eső és a szél istene is segítségükre sietett. A kínai nép később védőszentként tisztelte VEN-VANGot, és a képét kiragasztották a kapukra; úgy vélték, hogy a rossz szellemek félnek tőle. A Csou-dinasztia nyugati, első korszakának bukásáért PAO-SZET vádolta a hagyomány. PAO-SZE anyja udvarhölgy volt, egy sárkány tajtékjától megtermékenyítve megszülte PAO-SZET, akit kitettek a pusztába, s egy öreg házaspár találta meg. Később egy PAO nevű nemesi családhoz került rabszolganőnek, onnan

pedig a palotába. A lány nem szeretett nevetni, ezért Ju király meggyújtotta a jelzőtüzet, amelynek láttán a fejedelmek a király segítségére siettek, gondolván, hogy veszedelem fenyegeti. Látva a becsapott emberek zavarát, Pao-sze nevetésre fakadt. De midőn Sen fejedelem a nyugati barbárok segítségével megtámadta Ju királyt, hiába gyújtották meg a jelzőtüzeket, nem sietett senki Ju király támogatására.

Az isteneken és királyokon kívül hősökről is maradtak fenn mítoszok. Az egyik hős neve Ji, az íjász, aki Jao király idején szállt le az égből feleségével, Csang-óval a nép megmentésére, mert a keleti uralkodó fiai (a tíz nap) egyszerre jöttek fel az égre, s ezért az egész földet elárasztotta a szárazság és forróság. Ji lelőtt kilenc napot, kiirtott hét vadállatot, és a földön tovább élve, a nép javára törekedett. Felkereste Hszi-vang-mut, és megkapta tőle a halhatatlanság orvosságát, ezt egyedül a felesége vette be, és felszállt a holdba. Egyes hagyományok szerint a felesége varanggyá vált, mert hűtlen lett férjéhez. Az elnézőbb hagyomány szerint holdistennő lett, és most is magányosan él a holdban. Jit pedig később megölte Feng-meng, a tanítványa. A kínaiak őt is védőszentként tisztelik, mert hitük szerint a halál után is védi őket a rossz szellemektől.

Végül meg kell említenünk, hogy a kínai mitológiában nincs meg az istenek meghatározott leszármazási rendje. A főistenséget is nehéz megállapítani.

Az ősi kínai mitológiai korszak a Csou-dinasztia bukásával véget ért. Már a Csou-korban is megfigyelhető a különböző területek, népek mitológiájának integrációja. Amikor i. sz. 221-től a Csin (C'in) fejedelemség egész Kína fölött megszerezte az uralmat, a fejedelemségek politikai egyesülése következtében a kultuszok, mitológiai elképzelések is mindjobban összeolvadtak. A fennmaradt szövegekből lehetetlen megállapítani, hogy melyik mitológiai elemek konfuciánusok és melyek taoisták. Igen valószínű, hogy

ilyen természetű különbség sohasem volt, a két irányzat a Csou-korban még nem vált el egymástól észrevehetően, ugyanazokat a mitológiai elemeket, istenségeket tisztelte, csak éppen más-más isteneket és kultuszokat tekintett a legfontosabbaknak. A buddhizmus az időszámításunk kezdete körüli időtől fogva több hullámban terjedt el Kínában. Az i. sz. első századokban nem is különböztették meg a taoizmustól. Lassanként a kínai istenvilág magába fogadta a buddhista isteneket, a mitológia egyre gazdagabb, bonyolultabb lett, anélkül, hogy alapvető jellege megváltozott volna. Hivői számára egységes egészet alkotott, amely egészen a legutóbbi időkig benépesítette isteneivel az egész kínai világot, annak legkisebb zugát is.

ÓCEÁNIA

Az indonéziai szigetvilág és Amerika nyugati partjai között a Csendes-óceánban, az egyenlítő két oldalán négy, egymástól fejlettségi szintben is eltérő nagy kulturális térség terül el: Ausztrália, Melanézia, Polinézia és Mikronézia. A terület lakosságának történetét az i. e. tizennyolcadik–tizenötödik évezredtől kezdve tudjuk nyomon követni; ekkoriban hagyták el a feltételezett közös őshazát, Hátsó-Indiát, Dél-Indiát az ausztráliaiak ősei, akiket a melanéziai bevándorlók követtek, míg utoljára Polinézia és Mikronézia benépesítésére került sor.

AUSZTRÁLIA

Ausztrália őslakossága az indonéziai szigetek akkoriban még többé-kevésbé összefüggő láncolatán végigvonulva – a vándorlás több évezredet vett igénybe –

mintegy tizennyolc-húszezer évvel ezelőtt terjedt el az ötödik kontinensen, ahol a fehérekkel való érintkezés intenzívvé válásáig (lényegében és a legtöbb helyen a XIX–XX. század fordulójáig) megőrizte mezolitikus, helyenként már a neolitikum kezdeteit mutató kultúráját. Létfenntartásuk a zsákmányoló gazdálkodáson – vadászat, halászat, gyűjtögetés – alapszik; állandó településeik nincsenek, vándorlásaikat a vad vonulása és a növények termési ideje határozza meg. Az ausztraliai törzsek elsődlegesen nyelvi és kulturális egységek; a tulajdonképpeni politikai egység a patrilineáris leszármazáson alapuló, ötven-hatvan személyt magában foglaló horda; a házasságot, a rokonságot és a leszármazást a hol matri-, hol pedig patrilineáris (anyai vagy apai ág) duális (kétosztályú) rendszer vagy a szekció, ill. szubszekció szervezet szabályozza.

Ehhez az emberiség őskorát idéző gazdasági és társadalmi rendhez képzetekben, rítusokban, mágikus eljárásokban és mítoszokban gazdag vallás kapcsolódik. Ennek lényege az emberi társadalmi élet és a létfenntartás alapjául szolgáló állat- és (kisebb mértékben) növényvilág folyamatos létének biztosítására irányuló törekvés. Tudatosságát, ill. a gondolkodásban való elkülönültségét mutatja, hogy az ausztráliai nyelvekben speciális terminus szolgál az erre vonatkozó cselekvések, személyek, tárgyak, szövegek „szent", „vallásos" jellegének kifejezésére (pl. aranda nyelv: csurunga). A világnézet alapja az az elképzelés, hogy ember és természet között sajátos, „szent" viszony van – ezt a viszonyt, a képzetből fakadó eljárásokkal, általában minden megnyilvánulásával együtt totemizmusnak nevezzük; mindez a világ rendjének fennmaradására és megújítására, valamint az állat- és növényfajták szaporítására irányuló szertartásciklusokban jut kifejezésre. E szertartásokban egy másik, a totemizmus alapképzetéhez tartozó, de a viszony kezdetét és módját pontosan meghatározó gondolat jelentkezik, amely szerint a lét-

nek, a történelemnek két fő szakasza van: egyrészt (az arandáknál pl. aldjeringának nevezett) „teremtő" vagy „álom" korszak, amelyben a hol emberi, hol állati ősök létrehoztak minden létezőt, és megállapították mindennek változatlan rendjét; másrészt pedig a jelen, amely a rítusokon keresztül tart bensőséges kapcsolatot a múlttal. Az „álommúlt" a mítoszok képeiben jut kifejezésre, ez mutatja be a „teremtő" időszak lényeinek életét; a kapcsolatot és a rend fennmaradását pedig az biztosítja, hogy a rítusok során felidézik, újraélik a múltban történteket. Mítosz és rítus tehát kölcsönösen kiegészíti egymást, szó és cselekvés elválaszthatatlanul összekapcsolódik; a mítosz nemcsak magyaráz, igazol, „szentté" tesz, de egyúttal a cselekvés fonala, a bemutatott dráma forgatókönyve is.

Az ausztráliai vallás modelljének (a mágikus képzeteket és eljárásokat most figyelmen kívül hagyva) négy fő oldala van: 1. a mítosz, a vallás standardizált szóbeli kifejezése; 2. a rítus, amely a mítosz képeit szervezett cselekvés során mutatja be; 3. a tárgyak és ábrázolások; 4. helyek, amelyekhez a különféle lények kapcsolódnak, és ahol a rítusokat elvégzik.

Mind a mítosz, mind a rítus „szent", ennek megfelelően nem közkincs. Nők és beavatatlanok nem ismerhetik, és a férfiak az avatások, valamint a különféle rítusok során fokról fokra szereznek tudomást a titkokról. Az ausztráliai mítosz lényeges formai jellemzője az éneklő, ritmikus előadásmód, ami a rítusoknál a mozgások jellegét, ütemét adja meg, egyúttal pedig az átadást is megkönnyíti.

Bár az ausztráliai mítoszok képalkotása igen változatos (megértésüket a rengeteg lokális hivatkozás nehezíti), tartalmilag lényegük mindenütt azonos: a „teremtő" vagy „álom" korszak különféle szellemeinek, hőseinek, antropomorf és zoomorf alakjainak vándorlásait mondják el. E vándorlások, különféle kalandok és események során jönnek létre a táj jellemző

vonásai, kövek, vízhelyek, totemcentrumok, teremtődik meg ember, állat és növény, kapja nevét és nyelvét minden élő és élettelen, ekkor végeznek először bizonyos rítusokat, alkotnak énekeket stb. Fontos jellemzője az ausztráliai mitológiának, hogy a mítosz egyetlen egész, sorozat, ill. ciklus, még ha a kapcsolódó rítusok bemutatása nem is egyszerre megy végbe, és egyes csoportok az egész mítosznak csupán egy-egy részét, fázisát (elsősorban a területekre vonatkozót) tartják birtokukban. (A szellemi tulajdonjog, a „copyright" már ezen a szinten megjelenik, s különösen intenzív pl. a melanéziai kultúrákban.) Annak ellenére, hogy a vallás központi képzete a totemizmus, a mítoszok hősei általában nem az állatok, hanem a félisteni tulajdonságokkal felruházott ősök, akik képesek állattá változni, sőt olykor emberi és állati tulajdonságokat egyesítenek magukban. A hősök férfi vagy nő alakjában egyaránt megjelenhetnek; ez utóbbi annál is inkább feltűnő, mivel nők sem a mítoszokat, sem a rítusokat nem ismerhetik (eltekintve egyes olyan fázisoktól, ahol aktív szerepet játszanak).

Bár Ausztráliában a hordánál magasabb rendű politikai szervezettel nem találkozunk, egy-egy területen, különféle gazdasági és történeti okok miatt nagyjából egységes kultúra jött létre, amelyben a mítoszciklus azonos vonásokat mutat; ennek elterjedési területe lényegében az a vidék, ahol a mítosz hősei vándorlásuk során a „teremtő" korban végighaladtak (ez természetesen a meglevő kulturális-gazdasági egység másodlagos tükröződése). Délkelet-Ausztrália több törzsénél a BAIAME-ciklus ismeretes, amely a minden létezőt teremtő, a legfelső lény tulajdonságaival felruházott BAIAME tetteiről számol be. A dieriknél és az Eyre-tó vidéki csoportoknál a MURAMURA lények vándoroltak végig a területen, és alakították ki a rítusokat; a középső térségekben NJIRANA és JULANA, a két kultúrhérosz, a nyugati részeken a DJUGURBA lények a szereplők, az

Arnhem-földön pedig a DJANGGAWUL nővérek a mítosz központi alakjai. Csaknem mindenütt megtaláljuk a Szivárványkígyóról szóló mitikus történeteket: a hol férfi, hol nő Kígyó az esővel és a vízzel áll kapcsolatban, ő zúdít árvizet a tabutilalmak megszegőire, s ha nő, megkönnyíti a szülést, és előidézi a menstruációt.

MELANÉZIA

A „fekete szigetek világa", az etnográfiai értelemben vett Melanézia Új-Guineát és Sziget-Melanéziát, az Új-Guineától délkeleti irányban húzódó szigetcsoportokat, tehát a Bismarck-szigetcsoportot, a Salamon-szigeteket, az Új-Hebridákat, Új-Kaledóniát és a Lojalitás-szigeteket foglalja magába. A térségben melanéz és nem melanéz („pápua") nyelvű csoportok élnek, a korábbi bevándorlási hullámhoz tartozó „pápuák" Új-Guinea nagyobb részén és néhány melanéziai sziget belsejében laknak, míg a később érkezett melanézek Új-Guinea északi és keleti partvidékét és a melanéziai szigeteket szállták meg. A kultúra alapvonásaiban homogén, ásóbotos földművelésen (főleg gumós növények, kókuszdió és banán termesztésén), a tengerparton halászaton alapszik, a technológia neolitikus. Társadalmilag a nemzetségi szervezet az uralkodó, a politikai egység azonban többnyire a falufőnök vezetése alatt álló és több nemzetséget vagy nemzetségrészt magába foglaló falu. A házasságnál nemzetségi exogámiával találkozunk, a leszármazás egyaránt lehet matri- vagy patrilineáris. Bár az egyes falvak, törzsek – amelyek nyelvi-kulturális egységek – egymástól meglehetősen elszigeteltek, a nagyobb térségekre kiterjedő, nem egy esetben szervezett cserekapcsolatok következtében számos társadalmat felölelő kulturális térségek különít-

hetők el, főleg az anyagi kultúra és a művészet megkülönböztető jegyei alapján.

A vallás számos különféle képzet és intézmény meghatározott minta szerinti kapcsolódásából ad csoportonként, ill. kultúratérségenként, kultúrrétegenként jellemző képet. Általánosak az animisztikus képzetek, amelyekhez az élő és élettelen természet lélekkel való felruházása járul (animatizmus). A lélekképzetben és a halál utáni életről való elképzelésekben nem egy helyen már a társadalmi viszonyok is tükröződnek; előfordul, hogy a kezdeti rétegződést mutató társadalmakban csak a nemzetségi és faluőnököknek, a kiemelkedő személyiségeknek van a halál után tovább élő lelkük. A halotti lélekről kialakult elképzelésekhez szorosan kapcsolódik az őskultusz, ami a rítusokon, áldozatokon stb. kívül az ősök plasztikus ábrázolásában (szobrok és maszkok) és a koponyakultuszban (másodlagos temetkezés modellált koponyákkal, koponyaházikók, koponyamaszkok stb.) is kifejezésre jut. A lélekhit, továbbá a sokféle meglevő mana-képzet eredményezte a kannibalizmust és a fejvadászatot, valamint az egyes szertartásokhoz kapcsolódó emberáldozatokat.

Melanézia számos területén komplex szellemkultuszokkal találkozunk, amelyek a kultuszban részt vevő férfiakat ún. titkos társaságokba tömörítik. A kultusz középpontjában vagy az ősök szellemei állnak, vagy valamilyen szörnyszerű tulajdonságokkal felruházott szellem; a kultuszba bonyolult beavatási szertartások során vezetik be a jelölteket. Vallás és társadalom sajátságos módon kapcsolódik itt egymáshoz, a kultuszba való beavatás egyúttal ifjúavatás is – a jelölt rituálisan meghal a gyermekkor számára, az elkülönítés, a „halál" időszaka alatt megismerkedik a csoport hagyományaival, a vallási-kultikus titkokkal, a mitológiával stb. (bozótiskola), majd az „újjászületést" jelképező záróünnepség során társadalmilag és kultikusan egyenértékű

tagként tér vissza a közösségbe. A számos képzet és ezek rendkívül eltérő megnyilvánulási formái ellenére a melanéziai vallás néhány közös sajátosságot mutat. Ezek közül elsőnek a termékenységi rítusokat említhetjük, amelyek – földművelő társadalmakról lévén szó – a létfenntartás alapjául szolgáló terményekre, a kedvező termelési feltételek biztosítására irányulnak. Egy másik, már kisebb területre kiterjedő képzetkomplexum a totemizmus, amely azonban az ausztráliaitól eltérően ember és állat szűkebben vett kapcsolatára vonatkozik, és főleg a házasság szabályozására, a leszármazás számontartására szolgál, az exogámia itt nemzetségi és totemisztikus. Az ifjúavatás szertartásához valamiféle fajta operáció (a circumcisiótól kezdve az orr átfúrásáig) járul; ez a rítus sokféle titkos szellemkultuszhoz és politikai szerepet is játszó, rétegzett társaságokhoz, szövetségekhez kapcsolódik.

A mitológia és a vallás Melanéziában is szoros kapcsolatban áll egymással, ennek a kapcsolatnak a jellege azonban más, mint Ausztráliában. Az ausztráliai rítust dramatizált mítosznak nevezhetjük, amelynél a mítosz a szöveget is megadó forgatókönyv, Melanéziában viszont a mítosz magyaráz, indokol, érthetővé tesz, képi formába öltöztet bizonyos képzeteket és gondolatokat, ezen túlmenően azonban durva váz inkább, mint pontos szöveg és forgatókönyv. Úgy is mondhatnánk, a mítosz adja meg a rítusoknak és rajtuk túlmenően a földi létnek ideológiai hátterét, és ha nem is annyira világosan, mint Ausztráliában, ugyancsak az ősidőkre, az „álom" korszakra hivatkozik: ahogyan egykor a szellemek cselekedtek, úgy kell tenni ma is, az ő irányításuk szerint kell az élőknek a lét minden dolgában eljárniuk.

Az „álom" kor színpadán szellemek és emberek együtt cselekszenek, és eljárásaik – számunkra – minden belső logika nélküliek; csak a mítosz egész szellemisége árulja el, hogy azok az emberek, akik az első

embereket létrehozzák, tulajdonképpen ősök vagy antropomorf szellemek. Másik jellemző vonás a kozmogonikus mítoszokban a teremtő cselekvésnek és általában a teremtőnek csaknem teljes hiánya; a mitológia szinte egészen antropocentrikus, elsősorban az emberrel, a létfenntartást nyújtó növényekkel, kisebb mértékben állatokkal és a kultúra tipikus vonásaival (szertartások, intézmények, tárgyak stb.) foglalkozik. Ugyanakkor ez a mitológia, mint a rítus is, eléggé szétesett: nem egyetlen mítosz magyaráz, indokol mindent (ha ilyen van is, a részleteket további mítoszok bontják ki); ez kétségtelenül az itteni neolitikus társadalomnak az ausztráliaihoz viszonyított bonyolultságából adódik. A mítosz és rítus e meglazult kapcsolatából következik, hogy a mítosz fő formájává a próza válik; a költészet önálló műfajként kezd életre kelni a mágikus-vallásimitologikus mellett már profán témákkal; a folklór egyéb ágaiban előtérbe nyomulnak a helyekhez fűződő és történeti mondák, a vidám történetek és a mítoszokhoz már csak halványan kapcsolódó, csodás elemeket tartalmazó mesék.

A kisszámú kozmogonikus mítoszban főleg három elképzelés jut kifejezésre. A legrégibb, „pápua" kultúrrétegben kezdetben az ég volt lenn, a föld pedig fenn, majd egyszerre megfordult minden, és létrejött a világ mai rendje. A melanéz kultúrrétegben két változattal találkozunk; a régibb szerint föld és ég valamikor egy volt, szétválásuk után a világ három részre oszlott, közepén helyezkedik el a korong alakú föld, amelyet víz vesz körül, a föld fölött az égbolt van kifeszítve, és széleivel a földre támaszkodik (itt az égi emberek élnek), míg a föld alatt a földdel egyező világ terül el a földrengés-emberekkel. Itt élik a földihez hasonló életüket a halottak szellemei is. A fiatalabb melanéz mítoszok szerint a föld homokszemből vagy maréknyi homokból keletkezett, amelyet a tengerből hoztak fel. Míg ebben a kozmogóniában a világ egé-

szére vonatkozó leírásokkal, mitikus képekkel, történéssel, cselekménnyel jóformán alig találkozunk, a napra, a holdra és a csillagokra vonatkozó mítoszok már megfelelő kompozíció keretében jelenítik meg ezek létrejöttét és tulajdonságaik eredetét. E mítoszok a legmeglepőbb megoldásokat mutatják, és már itt is megtalálható az eléggé zárt nemzetségi mitológiának az a sajátossága, hogy egy-egy közösségen belül képileg eltérő magyarázatot adnak. Egy észak-új-guineai csoport egyik nemzetségének a mítosza a holdat női nemi szervnek tartja, amely kannibál lakoma során leugrott a nyársról, és felment az égre, ugyanitt egy másik nemzetségnél férfi nemi szervvel történik ugyanez. Az emberi és a kozmikus szféra hasonló összekapcsolódását mutatja az admiralitás-szigeteki mítosz, amelyben egy nő a yam kaparására használt kagylóval elvágja egy másik nő torkát. A kagyló felkerül az égre, ez a hold. A megsebzett nő meghal, felfröcskölő vércseppjei a holdfoltok. Hasonló jellegű történetet ismerünk a délnyugat-új-guineai marind-animoktól: egy férfi meglátogatta feleségét a halottak országában, majd visszatért a földre. A halotti szellemek haragjukban csontokat hajigáltak utána: ezek a hullócsillagok.

Az antropogonikus mítoszok változatos módon írják le az embernek és egyes testrészeinek (különösen a nemi szerv és a végbélnyílás), valamint az egyes emberi tulajdonságoknak a teremtését, ill. létrejöttét. Az egész észak-új-guineai területen pl. a teremtés valamilyen módon vagy a bambuszhoz, vagy a vérhez, többnyire azonban ezek együtteséhez kapcsolódik. A wantoatok szerint pl. a világ kezdetekor minden ember egy hosszú bambuszban élt. Amikor megfordult minden, a vihar nyomán megrepedt a bambusz, és kijöttek belőle az emberek. A Jupna felső folyása mentén a vér- és a bambuszképzet egyesül. Egy itt élő csoport, a gwamakok mítosza szerint egy öregember megparancsolta unokájának, hogy lőjön galambot, közben

azonban ő maga változott galambbá. Miután a nyíl talált, ismét visszaváltozott emberré, és kiömlő vérét a fiúval bambuszcsövekbe fogatta fel, ezeket pedig a tűz mellé állította. A hőségtől a bambuszcsövek megrepedtek, és minden csőből egy férfi és egy nő ugrott ki. Az öreg mindegyiknek élelmet adott, és elküldte őket, hogy más-más völgyben éljenek. Mondanunk sem kell, hogy az esemény gwamak területen ment végbe, és ott élnek az igazi emberek. Az Admiralitás-szigeteken, ahol a hagyomány nem ennyire egységes, az egyik változat szerint egy nő megvágta a kezét, a vért kagylóba eresztette, a vérből két tojás lett, az egyikből férfi, a másikból nő kelt ki. Tőlük származnak a mai emberek. Ugyaninnen ismeretesek azonban olyan mítoszok is, amelyek szerint az első férfi fából készített magának nőt, és ezt keltette életre, vagy pedig a teknősbéka tíz tojásából a fele nő, a fele férfi lett. Kivételes az új-britanniai bainingek teremtésmítosza, amelyben a nap teremtette az első férfit és nőt.

A mítoszok sorában fontos helyet foglalnak el a halál eredetéről szólók. A logika nyilvánvaló: az ősidőknek véget kell érniök, hogy a jelenkor elkezdődjék, és az örök életű lények átadják helyüket a halandó embereknek. A melanéziai mítoszokban az első halál oka véletlen esemény (a mbowamboknál Közép-Új-Guineában pl. egy öregember ürülékkel megdob egy fiút, aki meghal), vagy pedig az Indonéziából is ismeretes vedlési képzethez kapcsolódik, amihez a világszerte meglevő „téves üzenet" motívuma társul. Így pl. a Trobriand-szigeteken elterjedt „a halál eredete" mítoszban egy öregasszony fürödni ment, levetette bőrét, és fiatal nőként tért vissza a tengerből. Unokája nem ismerte meg, az asszony tehát újból régi bőrébe bújt; ezért nem tudja az ember levetni régi bőrét, és kell meghalnia. Új-Britannia északi részén a halál eredete két kultúrhőszhoz fűződik: To Korvuvut, a rossz szellemet elküldte bátyja, To Kambiana, a jó szellem, hogy mondja el az

embernek az örök élet titkát, a kígyóval pedig közölje: meg fog halni. A gonosz To Korvuvu fordítva adta át az üzenetet, ezért él örökké a vedlő kígyó, és ezért hal meg az ember.

„A halál eredete" mítoszok vedlési, ill. „téves üzenet" motívumához hasonlóan általánosan elterjedt a kultúrnövények eredetéről szóló mítoszokban az ún. Hainuwele-motívum, amely szerint a kultúrnövények feldarabolt emberből, szellemből, ritkábban állatból keletkeznek. Az alapidea számos változatban tűnik fel; a kelet-új-guineai kukukukuk embert darabolnak fel, és húsát szétszórják a földeken; a húsdarabokból banán, táró, yam, cukornád nő ki. A szamapoknál megölt angolna eltemetett beléből sarjad ki mindenféle növény, Délkelet-Új-Guineában pedig szétvágott kígyóból nő ki a táró. A leggyakoribbak azonban a kókuszdió eredetéről szóló mítoszok: ezekben megölt ember testéből, még inkább pedig fejéből sarjad ki a kókuszdió. A nyugat-új-guineai nufoorok szerint egy meghalt nő koponyája a tengerbe gurult, majd a víz partra veti, itt kókuszpálma hajt ki belőle; másutt – ritkábban – a testből vagy a szívből sarjad a fa. Érdekes megoldást találunk az egyik marind-anim (Délnyugat-Új-Guinea) mítoszban, itt egy démon földi nővel közösül, az első kókuszpálma az ennek során kifolyt váladékból hajt ki.

A kultúra eredetével, az anyagi kultúra egyes objektumaival, a különféle szertartásokkal és intézményekkel foglalkozó mítoszokat most figyelmen kívül hagyva, röviden a történeti mítoszok egyik fontos csoportjával, az ún. „két testvér mítoszokkal" foglalkozunk. Új-Guinea északi partjai mentén és részben Új-Britanniában általánosan elterjedt az eltérő nevekkel (pl. Kilibob és Manub) megnevezett kultúrhéroszokról szóló mítosz. E két testvér felelős minden létező kulturális vonásért, a közös sajátosságokat együtt hozták létre,

míg egy házasságtörési incidens után külön nem váltak; ettől kezdve más és más kulturális elemeket teremtettek, más és más lakosságú falvakat alapítottak. A mítosz elsősorban nem a kultúrhéroszok tettei miatt érdemli meg a figyelmet, hanem azért, mert hőseinek szétválása, majd ezt követő vándorlása lényegében az említett területek bevándorlási folyamatát tükrözi, a sötétebb bőrű fivér („pápua" elem) alulmaradását és belföldre szorulását és a világosabb bőrű ausztronéz (melanéz) elemek felülkerekedését.

Az európaiakkal való érintkezés szinte egész Melanéziában egy különleges messianisztikus mozgalmat eredményezett, ami a mitológiában is tükröződik. Az ún. cargo (rakomány) kultuszra gondolunk, ami jellegzetes lecsapódása a két – bennszülött és európai – kultúra érintkezésének. A fehérek minden vonalon érezhető túlsúlya miatt a melanéz bennszülött az önállóságra való igényt a természetfölötti szférájába helyezte. A vonatkozó mítosz szerint egy napon megérkeznek az ősök, minden földi jóval, európai áruval megrakodva; hol fegyverekkel, hol természetfölötti erejükkel elűzik a fehéreket, és visszaadják a terület fölötti uralmat a jogos gazdáknak. Bár a kultusz és az alapjául szolgáló mítosz önmagában, vallástörténeti és mitológiai szempontból is megérdemli a figyelmet, amennyiben a régi hitvilág és a misszionáriusok által közvetített ideák sajátos keveredését mutatja, ennél is érdekesebb az a folyamat, amelynek során a melanéziaiak a messianisztikus kultusz és a mitológia fokozatos elhagyásával függetlenségi törekvéseiket egyre inkább a racionális politika szintjére emelik.

A polinéziai szigetek azon a hatalmas háromszögön belül fekszenek, amelynek déli csúcsa Új-Zéland, legészakibb pontja a Hawaii-szigetek, keleti nyúlványa pedig a Húsvét-sziget. Mikronézia Új-Guineától északra terül el, és a Polinézia – Japán közötti kis szigetekből álló szigetcsoportokat (Mariana-, Karolina-, Marshall-szk stb.) foglalja magába. Az ausztronéz nyelvet beszélő polinéziaiak az i. e. első évezredben hagyták el hátsó-indiai őshazájukat, és a Fülöp-szigeteken s Mikronézián keresztül jutottak el a nyugat- és keletpolinéziai szigetekre. Az utóbbi két területről további szétvándorlás ment végbe részben közvetlenül az időszámításunk kezdete utáni, részben pedig a X. század utáni időkben, és ennek során a térség benépesülése lényegében befejeződött. A kapcsolatok viszonylag késői megszakadása következtében egész Polinéziában mindenütt szinte azonos nyelvvel és kultúrával találkozunk. Mikronézia lakossága a nagy polinéziai vándorlások során ott maradt népelemekből tevődött össze, amelyet meglehetősen késői időpontban újabb indonéziai bevándorlás töltött fel, míg a déli szigeteken melanéz csoportok is megtelepültek.

A létfenntartás alapja az ásóbotos földművelés, kókuszpálma- és banánültetvények, továbbá part menti és mélytengeri halászat. A technológia szintje neolitikus, és nem emelkedik a melanéziai fölé, de a természet bőkezűsége és a jobb munkaszervezés következtében már rétegzett társadalomszervezettel találkozunk. A népesség két, illetve a fejlettebb szigeteken három rétegre oszlik – Tahitin pl. a nagyfőnökök, az összekötőként szereplő nemesek és a közemberek rétegére. A politikai egység a sziget, esetleg ennek egy-egy körzete vagy éppenséggel egy egész szigetcsoport (pl. Tonga-szigetek), e fölött uralkodott csaknem szuverén módon

a korai forrásokban királynak említett nagyfőnök, akinek személyét számos tabuelőírás vette körül. A tisztség a főnöki nemzetségen belül öröklődött. Új-Zélandban némileg eltérő volt a társadalomszervezet modellje, itt ugyanis politikai törzsszervezet fejlődött ki, amelyben a törzset a nagyfőnök irányította, a nemesek közreműködésével. A nemesek és közemberek mellett Új-Zélandban rabszolgák is voltak.

A fejlett társadalomszervezetnek megfelelően bonyolult, magasrendű vallás és mitológia jött létre ezen a területen. A vallás alapja a mana-képzet volt, ami itt több, mint az egyszerű, személytelenül ható varázserő; a mana Polinéziában teremtő erő, ami a világmindenség alapokából ered, és áthatja az egész világot. Elsődleges letéteményesei az istenek; ők és a hiedelem szerint tőlük származó nagyfőnökök közvetítik a manát mindenre és mindenkire. Szorosan kapcsolódik a mana-képzethez a polinéziai–mikronéziai vallás másik alapfogalma, a tabu; ez itt olyasmit jelentett, ami veszélyessége miatt tilos; azaz a hit szerint a manával való telítettség, valamely személy vagy dolog manaisztikus töltése káros hatással van mindazokra, akik nem értenek a vele való bánáshoz.

E két képzet a vallás egészét, rítusait és eljárásait áthatotta, de rányomta bélyegét a társadalomszervezetre is. A főnök hatalma elsősorban manával telítettségéből adódott, alacsonyabb rangú tehát nem merészelt ellene fellázadni. Háború esetén így nem is emberek, hanem manák harcoltak egymással, a harcban alulmaradt vagy fogságba esett főnök automatikusan veszítette el hatalmát, hiszen balsorsa igazolta: manája gyenge, vagy éppenséggel eltávozott belőle.

A vallásra az istenképzet uralkodó volta a jellemző, ami nem ellentétes a mana-képzettel, mivel az istenek is részesülnek a mindeneket betöltő manából, és közvetítik azt az emberek és világ felé. A polinéziai pantheon bonyolult rendszer, különféle rangú és funkciójú iste-

nekkel, rossz- és jóindulatú szellemekkel Az istenek, szellemek, kulturhéroszok ismerete, a tiszteletukre végzett rítusok bemutatása, a hozzájuk kotődó mitologia azonban korantsem volt olyan mértékben kozkincs, mint Ausztraliaban vagy a melanéziai szigeteken. Éppen a vallás bonyolultsaga tette szukségessé a nemesség felsó soraiból kikerult papi rendet; ezzel a vallas kettős arculatot oltott: élt egyrészt a hivatalos vallas a maga fejlett teologiájával és rítusrendjével, és élt masrészt egy „népi" vallas, amely lényegében ugyan egyezett az előzővel, de nélkulozte annak kifinomult vonásait, és nem ismerte szőrszalhasogato metafizikaját. Mint az uj-zélandi maori vallas egyik kitúnő ismeróje megállapította, a széles néprétegeknek pl. fogalmuk sem volt Iorol, a pantheon legfőbb lényéről, a teremtőről, akinek személyét, tiszteletének módját, s a ravonatkozo mítoszokat csak a papok ismerték

E hivatalos, papi felfogás szerint a világon minden egy legfelső lénytől fuggott, akit az egyes szigetcsoportokon kulonféle névvel illettek (Új-Zéland: Io; Samoa–Tonga: TANGALOA; Társaság-szk.: TA'AROA). Bár tulajdonságai sokban megegyeztek, a részletekben mégis számos eltéréssel találkozunk az egyes szigeteken. Mindez arra látszik mutatni, hogy a proto-polinéziai időkben nem volt meg a legfelső lény képzete, és hogy ez a szétszóródás után alakult ki. E legfelső lénynek szoros kapcsolatat a manával kulonosen kifejezően mutatják az új-zélandi maori papok magyarázatai. Eszerint „egyedul Ioban van meg minden isten manája", vagy „a »hercegi« mana (mana-ariki; ariki a. m. a társadalom legfelső, nagyfőnoki rétege), a tapu (tabu) mana, az élő mana és az isteni mana Io kezeiben nyugszik". Iónak nincs kezdete és vége, mindenható, ura az égnek, földnek és az Alvilágnak, Io mindent tud, és mindent lát (Io-MATA-NUI – Io, a Nagyszemű), ő a birtokosa minden szent dolognak és ismeretnek. Szentségét, mindenek fölött állását mutatja

egy másik neve: Io, az Egek Teteje, mivel a tizenkettedik és egyúttal legmagasabb mennyben lakik. (A maori mitológia egyébként tíz mennyet ismer – a tíz szakrális szám –, a további kettőt Io végtelen szentségének kiemelésére adták a tízhez.) A leglényegesebb azonban, hogy Io a teremtő, ő a kezdet, az élet forrása. Egy társaság-szigeteki mítosz szerint:

TA'AROA volt minden isten őse; ő teremtett mindent.
Időtlen idők óta létezett a nagy TA'AROA,
TAHI-TUMU, a Kezdet. TA'AROA magából alakult ki,
ő a szülője önmagának, nincsen sem apja, sem anyja.
TA'AROA burkában ült sötétben öröktől fogva.
Ez a burok mint tojás forgott a végtelen térben,
nem volt még ég, föld, hold, nap
és nem voltak csillagok sem.
Sötét, tömény vastagon sötét volt minden.

TA'AROA ezután feltörte burkát – ebből lett az ég –, majd kiúszott az ürességbe, és megteremtette a világot. A teremtés folyamatának részleteit illetően az egyes szigetcsoportokon a mítosz változatai eltérnek egymástól, megegyeznek azonban abban, hogy a teremtés szakaszosan ment végbe. A maori mítosz szerint:

Csak sötétség, csak víz volt mindenütt.
Io mondta elsőnek e szavakat:
„Éj, nappalt rejtő Éj."
S íme! Hajnal hasadt.
Ezután ugyanígy ezt mondta:
„Nappal, éjt rejtő Nappal."
S a nagy sötétség visszatért.

Ezután azt mondta Io, hogy váljon szét a kettő, az egyik legyen fönn, a másik alant, és váltsák helyüket a világban.

Mikor a fény kigyúlt, és ragyogott minden,
Csak most latta meg Io a kornyező vizeket.
Ekkor mondta a negyedik szót:
„Te Wai-ki-Tai-tama, oszd meg a vizeket,
hogy kitáruljon az Ég.
Az Ég megszületett."
S ime! Papa-taunuku, a Föld ott fekudt lenn

A legfelső lény teremtette istenek kozül a pantheonban Tane* az első, a fénynek és a férfierőnek az istene Ő a Megtermékenyítő, akinek Foldanyával való olelkezéséből jott létre a vegetáció. Tane teremtette az első embert, a nőt. oly módon, hogy a Földanya testéből emberalakot formált, és ebbe belehelyezte az Iótól kapott lelket (lélegzetet) és a gondolkodás képességét.

A masodik fő isten Rongo, a termés istene, aki védelmezi a termesztett novényeket, és gondoskodik az esőről; ő a béke istene is. Az első gyumolcsok érésének idején és a betakarítási unnepségeken általános békének kellett uralkodnia; a háború és minden erőszakos cselekmény ilyenkor tabutilalom alá esett, ami automatikusan természetfölötti buntetést vont maga után. Rongo mellett Tu, a háború istene játszott kiemelkedő szerepet.

Az istenek teremtése – ennek részleteiről a mítosz nem tudósít – az egymással szorosan olelkező Rangi, az égatya és Papa, a földanya közötti sötét, szűk térségben ment végbe. Amikor kényelmetlen helyzetuk lassan tűrhetetlenné vált, osszegyűltek az istenek, és arra az elhatározasra jutottak, hogy szétválasztják apjukat és anyjukat, s így teremtenek maguknak teret, fényt és levegőt. Az istenek sorban megpróbálták felemelni Rangi testét, ez végul Tanenak sikerült – „Rangi messzire eltávolodott Papától, és a haragos

* Az isteneknek itt és a kovetkezokben altalában csak egyetlen nevét használjuk.

szelek végigsüvítettek az ég és a föld között megnyílt térségen". Az istenek ezután elkészítették az ég támaszait, amelyeknek örökké tartaniok kell a fölénk boruló égbolt terhét. „Az ég és a föld régi szerelme azonban megmaradt, és éjszakánként az ég még ma is sóhajtozva és harmatkönnyeket ejtve gyászolja szeretőjét, akinek ölelő karjaiból kiszakították."

A férfi istenek mellett egyetlen egyenrangú női isten foglal helyet a pantheonban, HINA, a holdistennő, az első teremtett nő, az emberiség ősanyja, a nők és a női tevékenységek védelmezője. HINA az, aki a holdból lejőve megtanította a nőket gyékényfonásra, hálókötésre és a fakéreg veregetésére. HINÁt TANE teremtette, aki a föld szépségének láttán azt akarta, hogy emberek népesítsék be. (TANÉnak voltak gyermekei, ezek azonban szintén égi lények, halhatatlan istenek.) Az első férfi, TIKI teremtése Tunak, a háború istenének nevéhez fűződik; TIKI lett a férje HINA gyermekeinek, akiknek viszont TANE volt az apjuk.

A sötétség országának úrnője MAHUIKA, más nevein MIRU vagy WHIRO, aki az alvilági tüzet őrzi. Az újzélandi mitológia szerint eredetileg ő is egyike volt a főisteneknek. Miután azonban fivére, TANE elválasztotta egymástól az eget és a földet, vitázni kezdtek azon, melyiküké a jog, hogy leszálljon a földre, és megtanítsa az embereket a mennyei dolgok ismeretére; ezenkívül mindkettő magának akarta megszerezni a legfelső lénytől a „tudás kosarát", a szent talizmánokat és a szent tüzet. TANE jogosan magához ragadta mindezt, ezért nővére háborút indított ellene, ami azzal végződött, hogy a győztes TANE lehajította WHIRÓt az Alvilágba. WHIRO azóta ellensége az élőknek, ő küldi a halált, a betegségeket és minden bajt az emberekre.

A polinéziai mitológia egyik sokat szereplő hőse egy félisten: MAUI, aki mintegy összekötő az istenek és az emberi világ között. Kultúrhérosz, nevéhez számos kulturális vonás fűződik. Földre kerülése is csodálatos:

mint nem kívánt ötödik gyermeket anyja, TARANGA hajfonatába kötve a tengerbe dobta, a hullámok partra sodorták, és ott egy isteni nagyfőnök, TAMA találta meg, és nevelte fel. Egyik nevezetes tette a nap járásának meglassítása volt. Kötélen felmászott az égbe, megragadta a napot, és a nagyapjától szerzett mágikus állkapoccsal addig verte, amíg a nap bele nem egyezett abba, hogy ezentúl lassan járja útját az égen. MAUI szerezte meg a tűzgerjesztés tudományát; korábban ugyanis csak az alvilági MAHUIKA istennőtől kaphattak tüzet az emberek. A MAUIra megdühödő MAHUIKA az egész földet tűzbe borította, és csak az égi istenek mentették meg a világot azzal, hogy esőt küldtek a földre; az esőben elpusztult MAHUIKA, de halála előtt a tüzet két fába rejtette – ezt a két fát használja a tűz gerjesztésére az ember. MAUI legnevezetesebb és leghősiesebb kalandja, amellyel kultúrhéroszi tevékenységét befejezi, a halál legyőzésének megkísérlése. Öregkorában, miután már annyi mindent tett az emberért, MAUI nekiindult, hogy legyőzze HINE-NUI-TE-PÓt, a halál félelmetes istennőjét. Segítségül néhány madarat vitt magával, köztük a TIWAIWAKA madarat. Az Alvilágban MAUI alva találta az istennőt, és nekiindult ott, ahol általában az ember kijönni szokott, hogy az istennő méhében megtalálja, és megölje a halált. Lassan küzdötte magát előre MAUI, és már csak a lábai látszottak, ez azonban annyira komikus látvány volt, hogy a tiwaiwaka madár hangosan felkacagott. A zajra HINE-NUI-TE-Po felriadt, összeszorította combjait, és ezzel megölte MAUIt, aki tehát azért halt meg, mert szerette az embereket.

Mikronéziában a vallás és a mitológia bonyolultabb, éppen a szigeteket ért sokféle hatás miatt. Az ős-, szellem- és démonkultusz mellett egyfajta hőskultusz alakult ki, és több szigeten polinéziai típusú politeiz-

mussal találkozunk. A Marshall-szigeteken a vallás például démonokba vetett hiten alapult, az égi és csillagisteneknek nem volt jelentős szerepük; a Karolina-csoport egyes szigetein, például Ponapén a névtelen legfelső lény mellett hat magasabb és négy alacsonyabb rangú isten, továbbá istenként szereplő ősök foglaltak helyet az égi hierarchiában. Külön papi rend Mikronéziában nem alakult ki.

A SZLÁVOK

A szláv törzsek áttérése a keresztény hitre hosszú évszázadokon át tartott. A pannoniaiak valószínűleg a VIII. században vették fel az új hitet, a déliek, valamint a csehek és szlovákok a IX., a lengyelek és az oroszok pedig csak a X. században. A legkésőbben (XII. sz.) a balti szlávok fordultak teljes mértékben a kereszténység felé.

Éppen ez a legfőbb oka, hogy a szlávok régi vallásáról csak töredékesek az ismereteink. Olyan írott forrás, amely maguktól az ősi vallásban hivő szlávoktól származik, nem maradt fenn. Az e tárgyra vonatkozó írott források szerzői szinte kizárólag keresztények. A régi szlávok vallásáról többek között egyes bizánci történetírók is említést tesznek, így a kaiszareai Prokópiosz a VI. században azt írja a Duna melléki szlávokról, hogy egy istenben hisznek. Nesztor krónikája, amely a XII. század első felében keletkezett, csupán kevés adatot tartalmaz e témáról. Két szláv isten nevét említik azok a szerződések, amelyeket az oroszok és bizánciak 945-ben, illetve 971-ben kötöttek. Ugyane

két nevet említik a krónikaírók a 997-es orosz–bizánci szerződéssel kapcsolatban is, de valószínű, hogy csupán a két előbb említett szerződés mintájára.

A balti szlávok vallásáról és szokásairól értékes adatok maradtak ránk Thietmar merseburgi püspök krónikájában, amely 1012–1018 között keletkezett, továbbá Brémai Ádám krónikájában (1074 k.) és Helmold *A szlávok krónikája* (Cronica Slavorum) c. művében. (1167–68). Fontos adatokat találunk más e korabeli írásművekben, így pl. Saxo Grammaticus *A dánok krónikája* (Gesta Danorum) c. művében, továbbá az Izlandban 1265 körül keletkezett *Knytlinga-saga*ban. E két utóbb említett írásműben a rügeni szlávok vallására vonatkozó adatok azonos forrásra mennek vissza.

A középkori keresztény prédikációk és vitairatok is tartalmaznak adatokat az ősi szláv vallásról és szokásokról, valamint egyes arab átutazók leírásai is.

Ezeknek az írásos forrásoknak az adatait egészítik ki a folklór és a nyelvészet megállapításai, eredményei, továbbá a különböző archeológiai leletek. Különösen tanulságosak a sírokban talált tárgyak és a temetkezési szokások.

A kutatók megállapításai szerint a szláv népek mitológiája nem maradt fenn olyan egységes rendszerben, mint például a görögöké. Az említett írott források szórványosan följegyeztek ugyan adalékokat a szlávok hitvilágáról, szertartásairól, valamint kozmogóniai elképzeléseiről, ezek az adatok azonban – főként a közlők nyelvi ismereteinek fogyatékossága folytán – szerfölött pontatlanok és esetlegesek. Bővebb anyagot szolgáltat az egyes szláv népek folklórja, elsősorban népmesekincse, ámde az ilyen visszakövetkeztető módszerrel nyert ismeretek is szükségképp hézagosak. Emellett viszonylag alacsony azoknak a mitológiai fogalmaknak a száma, amelyek valamennyi szláv nép múltbeli életében föllelhetők, s azonos funkciót töltöt-

tek be; néhány esetben a fogalmak és a funkciójuk is többé-kevésbé megegyeznek, az elnevezés azonban népenként vagy legalábbis népcsoportonként különbözik. Mindebből az következik, hogy a szlávoknak is volt közös mitológiájuk, de ez – a történelmi fejlődés folyamán – szétesett, s főként a keresztény vallás fölvétele után már csak módosult formában és töredékesen élt tovább. Mégis bizonyos egység figyelhető meg a szlávság három nagy csoportján belül: a keleti szlávok, a nyugati szlávok és a déli (balkáni) szlávok részint megőrizték – ha módosítottan is – a közös szláv mitológia elemeit, részint pedig sajátos új (elsősorban keresztény) elemeket is beiktattak hitvilágukba; ezek szükségképp különböztek keleten, délen és nyugaton. Eszerint okkal lehet beszélni töredékesen fönnmaradt közös szláv mitológiáról, és az egyes szláv népeknek, illetve népcsoportoknak teljesebben – bár keresztény elemekkel keverten – megőrződött részleges mitológiájáról. Maga az „isten" jelentésű közös szláv főnév: „bog", „boh", bůh" stb. a „boldogság", „szerencse", „gazdagság" jelentésű szanszkrit szónak az átvétele.

Egyes szerzők szerint kezdetben a szláv mitológiában a fény istene (Bielobog) és a sötétség istene (Csernobog) uralkodott. Más szerzők, akik a szlávokról írnak, megemlítik, hogy hittek egy főistenben, aki az égben lakik. „A szlávok úgy gondolják, hogy egy isten, a villámlás létrehozója az egész világ ura. Marhákat és más állatokat mutatnak be neki" – írja a már említett Prokópiosz. Helmold szerint a balti szlávok hisznek abban, hogy egy isten uralkodik a többi felett, de csak az égi dolgokkal törődik; a többiek, az ő leszármazottai, engedelmesen elvégzik a rájuk bízott feladatokat. Ezeknek az isteneknek a rangja attól függ, hogy milyen közeli rokonságban állnak az istenek istenével. Lehet, hogy ez a főisten Perun (litvánul Per-

kunas), de lehet, hogy SZVAROG. PERUN neve szerepel az említett bizánci–orosz szerződésben. A villámlás és a harc istene lehetett. A kijevi orosz állam megalakulása után Vlagyimir fejedelem a legrégibb orosz krónika tanúsága szerint kijevi palotája előtt istenszobrokat állíttatott fel, elsősorban PERUN szobrát. Ennek teste fából, feje ezüstből, szakálla aranyból készült. Novgorodban is felállíttatta PERUN képét. Nemrégiben az Ilmen-tó partján találtak egy kővel kirakott kört, amelyet mély árok vett körül. A kör közepén álló követ az említett PERUN-szobor maradványának tekintik. PERUNT a normannok THORral, a régi orosz írók ZEUSSZAL azonosították. A kereszténység felvétele után kultuszának egy része átszármazott Illés prófétára; ez indokolja, hogy a szlávoknál különösképpen elterjedt Szent Illés (Ilja) tisztelete.

A nyugati szláv törzsek ősi vallásában valószínűleg SZVANTOVIT a főisten. Kultuszában összefonódtak a katonai és földművelő társadalom vallási képzetei. Saxo Grammaticus leírja SZVANTOVIT Rügen szigetén álló fatemplomát, amely igen szép. Benne áll az istenség hatalmas szobra, amely a krónikás szerint ijesztően hat négy nyakán ülő négy fejével. Két feje előre nézett, kettő hátra. Jobb kezében egy ivókürtöt tartott. A templomba csak a főpapnak volt szabad belépnie, s neki is vigyáznia kellett, nehogy akár csak a leheletével is beszennyezze az istenség szobrát. Évenként megült nagy ünnepén valamennyi rügeni szláv megjelent a szentély kapuja előtt áldozati állatokkal. A főpap az ivókürtben levő ital szintjéből jósolta meg, hogy milyen termés lesz a következő évben. A lakosok áldozati állatokon kívül kerek mézes kenyeret is hoztak, majdnem ember nagyságút. Ezt a pap maga és a nép közé helyezte, és megkérdezte: látják-e személyét? Ha igennel feleltek, kifejezte azt az óhaját, hogy jövőre ne lássák. Ezzel nem a halált kívánta bármelyiküknek is, hanem azt, hogy jövőre bőségesebb legyen a termés.

Ezután a pap felszólította a jelenlevőket, hogy tartsák meg hűségesen az ünnepet, legyenek hűségesek az istenhez; igyekezetük legfőbb jutalmaként győzelmet ígért nekik szárazon és vízen. E törzsek másik fő istenének, RADIGASZTnak (vagy Redigaszt) a kultusza lassanként összeolvadt SZVANTOVITéval.

A feljegyzések szerint egyes nyugati szláv törzseknél viszont TRIGLAV részesült a legnagyobb tiszteletben. Háromfejű bálvány alakjában jelenítették meg. Valószínűleg SZVANTOVIT egyik helyi változata. Ebbo szerzetes (XII. sz.) azt állítja, hogy TRIGLAV három feje a három birodalmat szimbolizálja, amelyeken uralkodik: az eget, a földet és az Alvilágot. TRIGLAVot később, a kereszténység felvétele után Szt. Vitussal azonosították. Az összehasonlító vallástudomány szerint a többfejűség, a polikefalizmus általában a kozmikus istenségek, különösen a napisten jegye, a mindentudást, mindenlátást jelképezi.

A régi szlávok hitvilágának középpontjában az elhunytak lelkére vonatkozó hiedelmek állnak. Nagy szerepet játszott náluk a holtak kultusza. Felfogásuk szerint egyes személyek lelke éjszaka, alvás közben elhagyja a testet, és különféle alakokat öltve bolyong. Az ilyen személy neve szerbül MORA, csehül MURA, lengyelül ZMORA, oroszul KIKOMORA. Az ilyen bolyongó lélek rendszerint kárt okoz, pl. kiszívja a gyermekek vérét. A rómaiak hitvilágában is találkozunk hasonló elképzeléssel, az INCUBUSSZAL. A morához hasonló a szerbeknél a VJEDOGONJA.

Erősen hittek a szlávok a VÁMPIROKban (cseh: upír, lengyel: upiór, bolgár: krvnyik, orosz: oboroten). Ha gonosz ember hal meg, tisztátalan lelke eltávozik testéből, éjszaka mindenfelé röpköd, s kiszívja az emberek vérét. Az emberek vérét issza, húsát eszi a farkasember, csehül VLKODLAK, lengyelül WILKOLAK. Ez

a fogalom mas népek hiedelemvilagaban is élt (német Werwolf, francia loup-garou stb.). A szlavok szerint általában megigézés vagy átok kovetkeztében vált valaki farkasemberré.

A keleti szlávoknál a folyami, erdei és mezei nimfák neve: RUSZALKA. Tobbnyire azt tartották róluk, hogy folyok mentén laknak, a víz alatt alló kristalypalotában, s időnkent feljonnek a foldre szorakozni. A ruszalkak kultusza is osszefuggott az elhunytak lelkének tovább élésére vonatkozó hittel.

A halott ősoket, főleg az elhunyt családfőt nagy tiszteletben részesítették; áldozatot mutattak be nekik, kérve őket, hogy védjék a kozösséget. Minden háznak megvolt a maga mitikus védője, rendszerint az elhunyt családfő. Az oroszoknál DOMOVOJ volt a háziisten neve. Apró termetű oregembernek képzelték, aki csak ritkán, csupán nagy szerencsétlenség idején jelenik meg a ház népének. Az újonnan épulő ház alapzatába aldozati allatot helyeztek számára; máskor is áldoztak neki, vagy kiengesztelésul, vagy jóindulata megnyerésére. Az oroszok GYEDUSKÁnak is nevezték. A huculoknál CHOVANEC a neve. A lengyeleknél DIDnek, DZIĄDnak nevezték a háziistent, az őt jelképező szobrot pedig LUDEKnak.

Tisztelték a női őst is, a ROZSANYICÁt, akinek lelke tovább él az újszulottben, és iranyítja annak sorsat. Az orosz irodalmi hagyomány ARTEMISSZAL tekintette egyenlőnek.

Noha szilárdan hittek a lélek halhatatlansagaban, azt nem tudjuk pontosan, miként képzelték a lélek sorsát a halál után. Valoszínúleg nem voltak erről határozott, tisztázott elképzeléseik. Általaban feltételezték, hogy a lélek hosszú utat tesz, míg végre eljut a vilag végére, ahol a Paradicsom fekszik, s hogy fel kell készulnie erre az útra.

A földet s a föld és víz alatti rétegeket nemcsak az alvókból vagy holtakból kiszálló lelkek népesítették be, hanem más szellemlények is, ezek vagy ártottak az élőknek, vagy támogatták őket. Az emberek ajándékokkal, áldozatokkal igyekeztek megnyerni kegyeiket. A szláv népek mitológiájában VÍLA a tündér neve. Hitük szerint vílák éltek a felhőkben, az erdőkben, a vizekben. A hozzájuk és a szerepükhöz fűződő hiedelmek is összefüggnek a halottak kultuszával. Eredetileg minden szláv nép hitt bennük, később azonban leginkább a Balkánon őrződött meg kultuszuk. Valószínűleg a kereszténység hatására alakult ki a déli szlávoknál a személyes őrzőtündér fogalma.

A mezőket a POLEVIKOK (polevoj, poludnica, przypoludnica) népesítették be; leginkább fehér ruhás, légies nőalakoknak képzelték őket. Ők a görög nimfák szláv rokonai. Ugyanezeket a lényeket az oroszok SZERPJELSIJÁnak, a lengyelek SERPOŁNICÁnak nevezik. E név arra utal, hogy jelvényük a sarló volt.

Az erdő szelleme a LJESZIJ (ljeszovik); a görög szatíroknak és a római faunoknak felel meg. Mezőkön és erdőkben élnek a BLUDOK is, gonosz manók ők, rosszindulatú, ártó koboldok. Rosszindulatú szellem a BLUDIČKA (a luzsicai szorboknál: bludnička) is, a lidérc, amelyet a szlovákok SVETIELKÓnak, a csehek pedig STĚTELKÁnak neveznek.

Megszemélyesítették az égitesteket és a természeti jelenségeket, a napot, a holdat, a szelet stb. A főbb ilyen istenségek nevét ismerjük, de funkcióik később görög mitológiai és keresztény elemekkel keveredtek, így azután nehezen vagy egyáltalán nem tudjuk eredeti szerepüket megállapítani, rokonsági kapcsolataikat, hierarchiájukat még kevésbé.

A szláv mitológiában a mennynek, a napnak és a tűznek az istene SZVAROG. Egyes kutatók szerint ő a Hel-

mold által említett főisten, s éppen legfőbb isten volta miatt nemigen említették a nevét, szobra sem maradt fenn. Valószínűleg ő volt a fegyverkészítés védnöke, s a kardot az ő szimbólumának tekintették. Általában a görög Héphaisztosszal azonosították. Az ő fia Dazsbog, illetve – egyes szerzők szerint – a véle azonos Szvarozsics. Ez utóbbit a tűz isteneként tisztelték. Az előbbi a nap istensége, a nap megszemélyesítője. A régi orosz irodalmi emlékek a görög héliosz szót a dazsbog szóval fordítják. Neve egyes kutatók szerint „gazdagságot adó isten", mások szerint „égő isten". Valószínűleg mindkettőt jelenti, ez megfelel az isten két aspektusának. Minthogy funkciói azonosak Szvarogéval, feltehető, hogy Dazsbog csak Szvarog mellékneve. Dazsbog a déli szlávok hitvilágában is előfordult, s emlékét a folklór is őrzi; itt már a Dabog (illetve Daj-bog) ördögként jelenik meg, ez azonban nem meglepő, hiszen a kereszténység felvétele után a pogány istenségeket a rossz szellem, az ördög megnyilvánulásaival azonosították. Dazsbog nevének más, valószínűleg iráni eredetű változata: Khorsz, amely Khrosz, illetve Khrusz alakban is előfordul. A nyugati szlávoknál Rarog, Jarog a neve. Időnként forgószéllé vagy különböző állatokká változik. Többféle aspektusa abban is kifejezésre jut, hogy négy fejjel ábrázolták.

A keleti szláv népek hitvilágában a szél eredeztetője Sztribog. Az emberekkel szemben ellenséges magatartást tanúsít. De ő a vagyon osztogatója. Az *Igor-ének*ben szerepel leszármazottja: Vetru, a szél. A különféle szelek az ő unokái. Keresztény krónikaírók közlése szerint Kijevben is állott egy szobra.

A telet és a halált megszemélyesítő istennő Morana.

Csernobog (csehül Černoboh) a szláv népek mitológiájában a gonosz megszemélyesítője. Egyes szerzők szerint már a pogány korban is hittek benne, főleg az Elba menti szlávok, más szerzők azonban valószínűbbnek tartják, hogy csak a kereszténység felvétele után ho-

nosodott meg a szlávok hitvilágában, főként a pogány szláv istenek egyik csúfneveként. E névvel és ennek szinonimáival (bjesz, gyávol, dábel, diabol, čert stb.) illették a kereszténység felvétele után a pogány istenségeket. Mikor a déli szlávoknál elterjedt a bogomilizmus, amelyben igen nagy szerepet játszik a gonosz, az ördög, a szláv néphagyományban is megnőtt az ördög különféle néven nevezett megjelenéseinek jelentősége.

Mivel a szlávok elsősorban pásztorkodással és földműveléssel foglalkoztak, különleges tisztelettel övezték az e termelési ágakkal kapcsolatos istenségeket, szellemeket. Mitológiájukban, elsősorban az oroszokéban VELESZ (vagy Volosz) az egyik főisten. Ő a nyájak védője, a gyapjúfonás pártfogója. Ünnepélyes fogadalomtételeknél vagy szerződéskötéskor az oroszok PERUN mellett főleg őt idézték. A régi orosz irodalomban APOLLÓNnal azonosították. Az *Igor-ének* említ egy dalnokot, akit VELESZ unokájának mond. Egyes tudósok szerint VELESZ a holtak istene is. Ez azonban valószínűleg téves hipotézis. Később, a kereszténység felvétele után alakja egybeolvadt Szent Balázzsal.

MOKOSA istennő a keleti szláv, elsősorban az északi orosz törzseknél részesült tiszteletben, ő is a nyájak gondviselője, a gyapjúszövés patrónája. Főleg a nők fordultak hozzá segítségért, pártfogásért. A krónikások szerint Kijevben is állott egy szobra. Hosszú kezekkel ábrázolták. Egyes kutatók VENUShoz hasonlítják.

A tavaszt is megszemélyesítették, egyrészt szép és deli férfiként, JARILO néven (főleg a keleti szlávok), másrészt női alakban, VESZNA (lengyelül Wiosna) néven; ez utóbbiról nem lehet azonban tudni, hogy istenség gyanánt tisztelték-e egyáltalán, mint MORANA ellenlábasát.

Az esőfelhő megszemélyesítője BABA (vagy bába). A szlovéneknél általában a téli évszakot is jelezte, s ezzel függ össze az a népszokás, hogy tavasz érkeztekor

megsemmisítenek, elégetnek egy szalmabábut. Az orosz néphagyományban ugyanő JAGABABA (Jagabura, Babajaga, Babajaha, Ježibaba, Jedzibaba, Jedzima) néven a szélvésznek és a viharfelhőnek a megszemélyesítője, a görög GORGÓK és GRAIÁK megfelelője. A mondák és a mesék szerint vasból készült kondérban vagy mozsárban repül a levegőben, és vihart kelt; fogai és melle kőből vagy vasból vannak. Ez az emberevő boszorkány őrzi az élet vizét. Egy távoli erdőben lakik, kis kunyhóban, amely bagolylábon forog. A kunyhó körüli sövény koponyákkal van kirakva.

Sokáig elevenen élt a szláv (főleg az ukrán) folklórban a mitológia maradványaként a BJELUN alakja. Magas termetű, ősz szakállú aggastyán, fehér palástot visel, kezében pásztorbotot. Így jelenik meg a gabonaföldeken, segít az aratóknak. Útbaigazítja a vándorokat, szerencsét, bőséget adományoz azoknak, akik jók hozzá.

Eltér a kutatók véleménye az orosz folklórban szereplő csodás hatású kőről, az ALATYRRŐL, amelynek megérintése a néphit szerint rendkívüli erőt ad az embernek. Egyes tudósok szerint e hit a pogány szláv mitológia maradványa, míg más vélemények szerint keresztény hatásra alakult ki. E kő közelében, Bujan szigetén, a szlávok Paradicsomában él a szép ZARIJA, a gyógyító vizek őrzője.

A különböző isteneknek, szellemeknek a szlávok – mint már említettük – áldozatokat mutattak be. Egyes törzseknél kiemelkedő szerepkört töltöttek be a papok, mint az istenek akaratának tolmácsolói. Másutt e feladatot a jósok vagy kuruzslók látták el.

A kereszténység felvétele után a pogánykori mitológiai elemek a néphit szintjére süllyedtek le, s mondák-

ban és népmesékben éltek tovább, alkalomszerűen hozzáilleszkedve a különböző körülmények közt élő szláv népek viszonyaihoz. Bizonyos mitológiai mozzanatok azonban fennmaradtak csaknem valamennyi szláv nép hitvilágában. Ilyen mindenekelőtt a sors szerepe az emberi életben; szerintük a sors nem vak ítélkező; áldozatokkal és ajándékokkal befolyásolhatónak vélték cselekvését és viselkedését. A sors megszemélyesítője a SZUGYENYICA (szerb: szrecsa, orosz: dolja), a PARKÁK rokona. A délszláv SZRECSA és az orosz DOLJA közös vonása, hogy egyik is, másik is az emberről mint egyénről gondoskodik, a délszláv istenség engedékenyebben, az orosz pedig inkább a fátum szigorúságával.

BIBLIOGRÁFIA

ÁLTALÁNOS

Bellamy, H. S.: Moons, myths and man. London 1949.
Bulfink, Th.: Mythology. London 1948.
Cazeneuve, J.: Les mythologies à travers le monde. Paris 1966.
Clemen, C.: Urgeschichtliche Religion ... Bonn 1933.
Dumézil, G.: Les Dieux des Indo-Européens. Paris 1952.
Fischer, H.: L'aube de la civilisation en Égypte et en Mésopotamie. Paris 1964.
Frazer, J. G.: The Golden Bough. London 1907–15. (Az Aranyág. Budapest 1965).
Gray, L. H. (szerk.): Mythology of all races. Boston 1916–28.
Grimal, P.: Mythologies. Paris 1963.
Guirand, F.: Mythologie générale. Paris 1935.
Kramer, S. N. (szerk.): Mythologies of the Ancient World. Chicago 1961.
Krappe, A. H.: Mythologie Universelle. Paris 1930.
Mythologische Bibliothek. Leipzig 1913.
„Mana". Introduction à l'histoire des religions. Paris 1948.
Muller, U.: Comparative mythology. London 1910.
Pauly-Wissowa: Realencyclopadie der klassischen Altertumswissenschaft. Stuttgart 1893–.
Pecz, V.: Ókori lexikon. Budapest 1902–04.
Reinach, S.: Cultes, mythes et religions. Paris 1905–25
Schroder, Chr. M. (szerk.): Religionen der Menschheit. Stuttgart 1961–.
Spence, L.: Introduction to Mythology. London 1921.

AFRIKA

Az oroszlán-menyasszonyok. Dél-afrikai nepmesek. Nepek meséi. Budapest 1961.
Bleek, W. H. I.: Specimens of Bushman Folklore. London 1911.
Chatelain, H.: Folk-tales of Angola. American Folklore Society, Memoirs I. 1894.
Evans-Pritchard, E. E.: Witchcraft, Oracles and Magic among the Azande. London 1937.
Forde, D. (szerk.): African Worlds: Studies in the Cosmological Ideas and Social Values of African Peoples. London 1954.
Frobenius, L.: Atlantis. Volksdichtung und Volksmärchen Afrikas. Jena 1921–28.
Griaule, M.–Dieterlen, G.: Le Renard Pâle. I. kot. Le mythe cosmogonique. I. rész: La création du monde. Travaux et mémoires de l'Institut d'Ethnologie de l'Université de Paris LXXII. Paris 1965.
Gueladyo, a nagy szerelmes. Népek meséi. Budapest 1962.
Herskovits, J.: Negro Folklore, Ottenberg: The Peoples and Societies of Africa c. konyvében. New York 1961.
Karunga, a holtak ura. Népek meséi. Budapest 1957.
Nadel, S. F.: Nupe Religion. Glencoe, Illinois 1954.
Rattray, R. S.: Akan-Ashanti Folk-tales. Oxford 1930.
Talbot, P. A.: The Peoples of Southern Nigeria. London 1926.
Turnbull, C. M.: The Forest People. London 1962.
Werner, A.: Myths and Legends of the Bantu. London 1933.

AMERIKA

AZ ÉSZAK-AMERIKAI INDIÁNOK ÉS ESZKIMÓK

Boas, F.: Chinook Texts. (Bureau of American Ethnology, Bulletin 20.) Washington 1894.
Gonaquadate, a viziszörny. Észak-amerikai mesek, mondák és mítoszok. Budapest 1960.
Himmelheber, H.: Der gefrorene Pfad. Eisenach 1951.
Hultkrantz, Å.: Les religions des Indiens primitifs de l'Amérique. (Acta Universitatis Stockholmiensis.) Stockholm 1963.
Jacobs, M.: The Content and Style of an Oral Literature. Clackamas

Chinook Myths and Tales. (Viking Fund Publications in Anthropology.) (New York 1959.)
Jenness, D.: The Corn Goddess and other Tales from Indian Canada. Ottawa 1956.
Krickeberg, W.–Trimborn, H.–Müller, W.–Zerries, O.: Die Religionen des alten Amerika. Stuttgart 1961.
Lafitau, J.: Moeurs des Sauvages Américains. Paris 1724.
Lips, E.: Könyv az indiánokról. Budapest 1960.
Peret, B.: Anthologie des mythes, légendes et contes populaires d'Amerique. Paris 1960.
Radin, P.: The Trickster. London 1956.
Spence, L.: Myths of the North American Indians. Washington 1927.
Thompson, S.: Tales of the North American Indians. Bloomington–London 1966.

KÖZÉP- ÉS DÉL-AMERIKA INDIÁN NÉPEI

Boglár L.: Amerika nepei. (A kultúra világa sorozat A világ nepei kotetében.) Budapest 1965.
Boglár L.: Trópusi indiánok kozott. Budapest 1966.
A boldogtalan kolibri. Dél-amerikai indián legendák es mesek. Válogatta, fordította, az utószót és a jegyzeteket írta Boglár L. Budapest 1957.
Eldorádó. Perui ósmondák. Válogatta, fordította és az utószót írta Boglár L. Budapest 1967.
Gerol, E. H.: Inkák tündöklése és bukása. Budapest 1965.
Handbook of South American Indians. 6 kot. Washington 1946–1950.
Krickeberg, W.–Trimborn, H.–Muller, W.–Zerries, O.: Die Religionen des alten Amerika. Stuttgart 1961.
Nowotny, K. A.: Amerika. (Bernatzik, H. A.: Die neue grosse Volkerkunde III.) Frankfurt a/M. 1954.
Popol Vuh. The Sacred Book of the ancient Quiché Maya. English version by D. Goetz – S. G. Morley. London 1951.
Steward, J. H.–Faron, L. C.: Native peoples of South America. New York–Toronto–London 1959.
Thompson, J. E.: The rise and fall of Maya civilization. Norman 1954.
Vaillant, G.: Aztecs of Mexico. New York 1941.

EGYIPTOM

Bonnet, H.: Reallexikon der aegyptischen Religionsgeschichte. Berlin 1952.
Breasted, J. H.: The Development of religion and thought in ancient Egypt. New York 1912.
Budge, Wallis E. A. T.: The gods of the Egyptians. London 1904.
Daumas, F.: Les dieux de l'Égypte. Paris 1965.
Donadoni, S.: La religione dell'Egitto antico. Milano 1955.
Drioton, F.: La religion égyptienne. Paris 1955.
Erman, A.: Die Religion der Aegypter. Leipzig 1934.
Frankfort, H.: Ancien Egyptian Religion. New York 1948.
Kees, H.: Der Götterglaube im alten Aegypten 2. kiad. Berlin 1956.
Morenz, S.: Aegyptische Religion, Stuttgart 1960.
Moret, A.: Mystères égyptiens. Paris 1932.
Müller, W. M.: Egyptian mythology. Boston 1923.
Naville, E.: The Ancient Egyptian Faith. London 1897.
Otto, E.: Die Religion der alten Aegypter. Leiden–Koln 1964.
Roeder, G.: Urkunden zur Religion des Alten Aegypten. Jena 1923.
Vandier, J.: La religion égyptienne. Paris 1949.
Wainwright, G. A.: The Sky-religion in Egypt. Cambridge 1938.

ELŐ-ÁZSIA

Aistleitner, J.: Die mythologischen und kultischen Texte aus Ras Schamra. Budapest 1959.
Eissfeldt, O.: Einleitung in das Alte Testament. Gottingen 1964.
Firdauszi: Királyok konyve (ford.: Devecseri Gábor). Budapest 1959.
Gilgames. Agyagtáblák üzenete (ford.: Rákos Sándor). Budapest 1966.
Graves, R.–Patai, R.: Héber mítoszok. Budapest 1969.
Gressmann, H.: Altorientalische Texte ... 2. kiad. Berlin–Leipzig 1926.
Haussig, H. W. (szerk.): Götter und Mythen im Vorderen Orient. Stuttgart 1965.
Komoróczy G.: Héber mítoszok és mondak. – Bábel tornya, az ókori Közel-Kelet mítoszai és mondái. Budapest 1964.
Komoróczy G.: A sumér irodalom kistükre. Budapest 1970.
Pritchard, J. B.: Ancient Near Eastern Texts ... Princeton 1955.

A FINNUGOR NÉPEK

Diószegi V.: A pogány magyarok hitvilága. Budapest 1967.
Diószegi V.: A sámánhit emlékei a magyar népi műveltségben. Budapest 1958.
Haavio, M.: Karjalan jumalat. Helsinki 1959.
Haavio, M.: Suomalaiset kodinhaltijat. Porvoo 1942.
Hajdú P.: Finnugor népek és nyelvek. Budapest 1962.
Harva, U.: Mordvalaisten muinaisusko. Helsinki 1948.
Holmberg, U.: Lappalaisten uskonto. Porvoo 1915.
Holmberg, U.: Permalaisten uskonto. Porvoo é. n.
Holmberg, U.: Tscheremissien uskonto. Porvoo 1914.
Ipolyi A.: Magyar mythologia. Pest 1854.
Kannisto, A.: Materialien zur Mythologie der Wogulen. Helsinki 1958.
Karjalainen, K. F.: Jugralaisten uskonto. Porvoo 1918.
Novickij, Gr.: Kratkoe opiszanie o narode osztjackim. Petrograd 1884.
Sebestény Gy.: A magyar varázsdob. Ethnographia XI. 1900.
Solymossy S.: A magyar ősi hitvilág. Magyarság Néprajza. 3–4. k. Budapest 1937.
Tolsztov, Sz. P. (szerk.): Narodü Mira. Moszkva 1956–.
Zsirai M.: Finnugor rokonságunk. Budapest 1937.

A GERMÁNOK

Beowulf. London 1953.
Deutsche Sagen, hg. von den Brudern Grimm. I–II. Berlin 1956.
Die jungere Edda. Jena 1925.
Dumézil, G.: Les dieux des Germains. Paris 1959.
Domötor T.: Germán, kelta regék és mondák. Budapest 1965.
Grimm, J.: Deutsche Mythologie. Gottingen 1835.
Honti J.: Válogatott tanulmányok. Budapest 1962.
Rooth, A. B.: Loki in Scandinavian Mythology. (Acta reg. societatis humaniorum litterarum Lundensis. 61.) Lund 1961.
Varagnac, A.–Derolez, R.: Les Celtes et les Germains. Paris 1965.
A verses Edda (ford.: Szász B.). Budapest 1938.
Vikingfiak (ford.: Bernáth I.). Budapest 1965.
Vries, J. de: Altgermanische Religionsgeschichte I–II. Berlin 1956–57.
Vries, J. de: The Problem of Loki. Helsinki 1933.

A GÖRÖGÖK, AZ ETRUSZKOK ÉS A RÓMAIAK

Boronkay I.: Romai regek és mondák. 4. kiad. Budapest 1965.

Glotz, G.: La civilisation égéenne. 3. kiad. Paris 1952.

Grimal, P.: La civilisation romaine. Paris 1962.

Latte, K.· Romische Religionsgeschichte. München 1962.

Maróti E.–Horváth I. K.–Castiglione L.· A régi Róma aranykora. Budapest 1967.

Nilsson, N. M. P.· Geschichte der griechischen Religion. 2. kiad. München 1955.

Ritoók Zs.–Sarkadi J.–Szilágyi J. Gy.: A gorog kultúra aranykora. Budapest 1968.

Schmidt, J.: Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine. Paris 1965.

Szabó Á.: Aranygyapjú. Budapest 1966.

Szabó Á.: Homérosz világa. Budapest 1956.

Szergeenko, M. E.: Zsizn' drevnego Rima. Moszkva–Leningrád 1964.

Trencsényi-Waldapfel I.: Mitológia. 6. kiad. Budapest 1968.

Trencsényi-Waldapfel I.: Görög regék. Budapest 1967.

Ürögdi Gy.: A régi Róma. Budapest 1963

Vacano, O. W.: Die Etrusker ... Hamburg 1957.

INDIA

Basham, A. L.: The Wonder that was India London 1956.

Coomaraswamy, A. K. – Nivedita, Sr.: Myths of the Hindus and Buddhists. London 1920.

Dowson, J.: A Classical Dictionary of Hindu Mythology and Religion, Geography, History and Literature. London 1961.

Essigmann, A.: Sagen und Märchen Altindiens. Berlin 1920.

Hillebrandt, A.: Vedische Mythologie. I–II. Breslau 1927–1929.

Holtzmann, A.: Indische Sagen. Jena 1913.

Hopkins, E. W.: Epic Mythology. Strassburg 1915.

Macdonell, A. A.: Vedic Mythology. Strassburg 1897.

Oldenberg, H.: Die Religion des Veda. Stuttgart–Berlin 1917.

Thomas, P.: Epics, Myths and Legends of India. Bombay é. n. (1959?)

Wollheim da Fonseca, A.: Mythologie des alten Indien. Berlin 1856.

JAPÁN

Anesaki, M History of Japanese Religion. London 1930.
Armstrong, R C Light from the East. Toronto 1912.
Aston, W G. Shinto London 1905.
Bunce, William K (szerk.)· Religion in Japan Tokio 1955.
Chamberlain, B H Translation of „Ko-ji-ki". Kōbe 1932
Davis, F Headland Myths and Legends of Japan London 1928.
Florenz, K Japanische Mythologie Tokio 1901.
Florenz, K Die Japaner. Tubingen 1925.
Gundert, W Japanische Religionsgeschichte. Tokio–Stuttgart 1935
Holtom, D C. The National Faith of Japan. London 1938
Mackenzie, D. A Myths of China and Japan. London 1923.
Mason, J. W. T The Spirit of Shinto Mythology. Tokio 1939.
Matsumoto, N Essai sur la mythologie japonaise. Paris 1928.
Numazawa, F K.: Die Weltanfange in der japanischen Mythologie. Freiburg i. d Schw 1948.
Petazzoni, R La mitologia giapponese. Bologna 1926.
Reischauer, A. K.. Studies in Japanese Buddhism. New York 1917.
Sansom, G B Japan A Short Cultural History New York 1943.

A KELTÁK

Dottin, G.· La Religion des Celtes Paris 1904
Drioux, G.: Les cultes indigenes des Lingons. Paris- Langres 1934.
Duval, P –M Les Dieux de la Gaule Paris 1957
Grenier, A Les Gaulois Paris 1945
Hubert, H Les Celtes Paris 1932
Les Roux, F Les Druides. Paris 1961.
Mac Cana, A Celtic Mythology and Religion Stirling 1917.
O'Rahilly, T.· Early Irish History and Mythology. Dublin 1946.
Ross, A · Pagan Celtic Britain. London 1967.
Sjoestedt, M.–L. Dieux et héros des Celtes. Paris 1940
Van Hamel, A G : Aspects of Celtic Mythology London 1934.
Vries, J de La Religion des Celtes Paris 1963

KÍNA

The Book of Filial Duty. London 1920.
Bredon, J.: Das Mondjahr. Wien 1937.
Csu Csie-csin: Csin han mej su si (Csin és Han művészettörténete). Sanghaj 1957.
De Groot, L.: The religious system of China. Leiden 1892–1912.
Ertel, E. I.: Handbook of Chinese buddhism. Berlin 1911.
Finsterbusch, K.: Das Verhältnis des Schan-Hai-Djings zur bildenden Kunst. Berlin 1952.
Granet, W. E.: La religion des Chinois. Paris 1922.
Hszüan Csu: Csung kuo sen hua jan csiu ABC, 1–2. (Kínai mitológiai Ábécé, I–II.) Sanghaj 1929.
Jüan Ko: Csung kuo ku taj sen hua (Kína ősi mitológiája). Peking 1960.
Legge, J.: The religions of China. London 1886.
Mao Tun: Sen hua ca lun (A mitológiáról). Sanghaj 1929.
Mayers, W.: The Chinese Reader's Manual. Sanghaj 1924.
Tun Li-ch'en: Annual customs and festivals in Peking. Hongkong 1965.
Werner, E. T. C.: Myths and Legends of China. London–Calcutta–Sydney 1922.
Wieger, L.: Histoire des croyances. Heihien 1927.

ÓCEÁNIA

Bodrogi, T.: Óceánia és Ausztrália népei. (A kultúra világa sorozat A világ népei kötetében.) Budapest 1965.
Bodrogi, T.: Óceánia művészete. Budapest 1959.
A Cápaisten. Hawaii mesék és mondák. Budapest 1963.
Damm, H.: Kanaka. A Déli-tenger népei. Budapest 1961.
Handy, E. S. C.: Polynesian Religion. Honolulu 1927.
Jensen, Ad. E.: Das religiöse Weltbild einer frühen Kultur. Frankfurt a/M. 1949.
Malinowski, Br.: Myth in Primitive Psychology. London 1926.
Maya-Mayi, a hét nővér. Ausztráliai legendák. Budapest 1957.
Métraux, A.: A Húsvét-sziget. Kőkori kultúra a Csendes-óceánon. Budapest 1962.

Petri, H.: Sterbende Welt in Nordwest-Australien. Braunschweig 1954.
Strehlow, T. G. H.: Aranda Traditions. Melbourne 1947.
Worsley, P. M.: The Trumpet Shall Sound. A study of „Cargo" Cults in Melanesia. London 1957.

A SZLÁVOK

Anicskov, E. V.: Poszlednija rabotii po szlavajnszkim religioznum drevnosztyam. Szlavia II. 1923–24.
Artamonov, M. T.: Etnogenez vosztocsnuh szlavjan. Materialii i isszledovanija po archeologii SZSZSZR. VI. 1941.
Bruckner, A.: Mitologia slava. Bologna 1923.
Drevnyaja Rusz. Moszkva 1953.
Grekov, B. D.: Kievszkaja Rusz. 4. kiad. Moszkva–Leningrad 1944.
Isztorija kulturu drevnyej Ruszi. Moszkva–Leningrad 1948–51.
Jagič, V.· Zur slavischen Mythologie. Archiv fur slavische Philologie XXXVII. 1920.
Kagarov, E.: Religija drevnyih szlavjan. Moszkva 1918.
Lavrov, N. F.: Religija i cerkov. Isztoria kulturu drevnyej Ruszi. I–II. Moszkva–Leningrad 1948–1951.
Léger L.. La Mythologie slave. Paris 1901.
Meyer, K. H.: Fontes historicae religionis slavicae. Berlin 1931.
Meyer, K. H.: Die slavische Religion. Monaco 1924.
Niederle, L.: Manuel de l'antiquité slave. Praha 1926.
Tretyakov, P. N.: Vosztocsnoszlavjanszkie plemena. Moszkva 1953.

NÉV- ÉS TÁRGYMUTATÓ

Ábel 170
Ábrahám, Ábrám 160, 167, 172, 173
Ábrahám-folyó l. Adónisz-patak
Ábrám l. Ábrahám
Absalóm, Absolon 163
Abüdosz 107, 108, 248, 249
Abzu l. Apszú
Achilles l. Akhilleusz
Adad l. Hadad
Ádám 168–170
Ádám, Brémai 376
adamanduga 125
Adapa 133
Adapa-eposz 133
Addu l. Hadad
Aditi 271, 281, 282
áditja(k), Áditja 281
Admiralitás-szigetek 363, 364
Adón 119, 166, l. még Adónisz
Adonáj 166
Adónisz 119, 158, 159, l. még Adón
Adónisz-patak, Ábrahám-folyó, Nahr Ibrahim 156, 159
Aegir 211
Aegisdrecka 211
Aeneas l. Aineiasz
Aeneis (Vergilius) 264
Aeolus l. Aiolosz
aer 323, 324, 332, 333
aesir l. áz(ok)
Afganisztán 274
Afqá-forrás 156, 159
Afrika 9–42, 151, 160
Agade l. Akkád
Agade-kor 133
Agadei-dinasztia 130, 131
Agamemnón 229, 250, 252
Aglaia 227
Agni 280, 284, 288
Agricola 193
Agusaia 136
Agusaia-ének 136
Ah Kiu Mai 79
Ahalja 284

Ahau 80
Ahau-Chamahez 84
Ahogy tetszik (Shakespeare 324
Ahriman l Angra Mainju
Ahsonnutli 48
Ahunavairjo, Honovei 181
ahura 280
Ahura-Mazda, Ormazd, Ormuzd 180–183, 267
Aia 141
Aiakosz 237
Aictesz 248, 249
Aigai 234
Aigeusz 246, 247
Aigiszthosz 252
Aijanar 272
a(i)l-ges 323
Aineiasz, Aeneas 251, 264, 265
Aino 194
Aiolosz, Aeolus 233, 265
Aión 163
Aiszkhulosz 219, 222, 252
aithiopsz(ok) l etiop(ok)
aitiologia 130, 145, 173
ajmara(k) 74
Ajódhja 287
akan(ok) 31
Akhaimenida-dinasztia 178, 179
Akheron 236
Akhilleusz, Achilles 215, 234, 250, 251
akkad(ok), Akkad, Agade 116, 117, 119, 121, 122, 124, 128–144, 147, 168, 171, 175, 178, 181
Akki 137
Akrisziosz 244
Akropolisz 247
Aktaion 241
Al es Apin l *Kapa es Eke*
alafin 30
alakaluf(ok) 68
Alalah 150
Alalu 144
alarc l maszk
Alaszka 46, 60, 291
Alatangana 32
alatur 384
Alba Longa 261
Alcis 202
aldjeringa 357
aldozat 13, 18, 19, 21, 26–28, 33, 39, 68, 70, 72, 76, 79, 84, 94, 133, 153, 160, 173, 179, 182, 187–192, 202, 203, 207, 241, 242, 251, 252, 256, 259, 262, 263, 276, 277, 282–284, 291, 297, 300, 301, 309, 324, 325, 344, 351, 352, 378, 380, 381, 384, 385, l meg allat-, ember aldozat
Áldozat l *Jast*
Alekto l Allekto
Alexandria 104
algonkin(ok) 44, 46, 49, 52, 60
Alijan 151
Alijan-Baal 151
Alijan-qardim 151
Alinoba 316
alkimia 352
Alkinoosz 251
Alkmene 242
Alkuone 240
Allah 181, 190
allataldozat 17, 18, 21, 28, 70, 160, 179, 182, 187, 190, 192, 202, 272, 277, 377, 380, l meg aldozat
Állatok Ura, Állatok Urnője 14, 16, 27, 49, 56, 63, 64, 158
allatos l totem
Allekto, Alekto 224
almanach(-ev) 80
alom 15, 24, 27, 33, 50, 57, 139, 154, 167, 174, 175, 208, 233, 357, 361
alomfejtes 121, 175

alsó mitológia, niedere Mythologie 218
Alvilág, l. másvilág
Amairgin 334
Amalivaka 67
Amana 66
Amanus 148
Amar-Utuk 142
Amateraszu ómikami 292, 294, 296, 297
Ama'usumgalanna 119
amazon(ok) 243, 247
Amazonas 64
ambo(k) 38
ambrózia 224, 237
II. Amenofisz 113
IV. Amenofisz, Ehnáton 102
Amentet 108, 109
Ameretát 180
Amerika 43–90, 355
Amerika, Észak- 43–62
Amerika, Közép- és Dél- 53, 56, 62–90
Amesa Szpenta 180
Amma 31
Ammianus Marcellinus 201
Ammon 173
Ámon 100–102
Ámon-Ré 100, 101
Amotken 55
Ampelosz 231
Amphitritě 234, 246
Amphitrüón 242
amrita 283, 286
Amtep 55
amulett 34, 103, 111, 114
Amulius 261
amurrú(k) l. martu(k)
Amükosz 246
Amünosz 163
Amzet 108
An 120, 121, 122, 124
Ana l. Anu
Anáhita, Anaitisz 182
Anat, Attá, Att, At 113, 150–158, 160–162
Andavari 215
Andok 70, 74
Andromeda 241, 245
Angirasz 284
angol(ok), angolszász(ok) 200, 206, 212, 217, 338
Angola 35
angolszász(ok) l. angol(ok)
Angra Mainju, Ahrimán 180, 181, 267
angyal 166, 168, 169, 172–174, 180
animalizmus 12
animatizmus 360
animizmus 185, 360
Ankhiszész 251
An-ki, Ég-föld 122, 125, 168
Annwn 338
Ansar 135
Antaiosz 145, 246
Antigoné 253, 254
Antilibanon 151
Antillák 65
Antonius 267
antropomorf 14, 28, 46, 48, 50, 144, 149, 150, 166, 220, 357, 362
Antu 140
Anu (Elő-Ázsia) 133–136, 139, 140, 144
Anu, Ana (kelták) 305, 308
Anubisz 107, 108
Anukisz 112
Anunnakú 142
Anzú, Zú 121, 135
Anzú-mítosz 132, 135
anyaistennő, anyaistenség 104, 137, 140, 141, 146, 178, 271, 289, 311, 314, 336
Aornosz, Avernus 236
Apaosa 182
apapokuva(k) 67

Aphrodité 158, 159, 227, 238, 240, 246, 248–251, 263, l. még Venus és Küprisz
Ápisz 103, 104, 109, 111
Apo-Cate-Quil 74
Apofisz 106
apokrif 165, 169
Apollón, Apollo, Phoibosz Apollón 228–230, 232, 240, 241, 248, 253, 264, 316, 326, 383, l. még Héliosz és Sol
Apoyan Tachi 47
Appu 148
Appu története 148
apszarasz, apszará 276
Apszú, Abzu 135
Apszú ráolvasása 136
Apuleius 104
Aqhat 160–162
Aquincum 268
arab(ok), Arábia 11, 28, 169, 176, 376
Arakhné 240
Arali, Arallú 121
arámi 119, 158
aranda(k) 356, 357
Aranyág (Frazer) 210
aranygyapjú 248, 249
aranykor 117, 126, 179, 239, 263
Ararát 171
Aratta 126, 127
araukán(ok) 68–70
aravak(ok) 70
Arba'ilu, Erbil 140
ardha-mágadhí 278
Arduinna 316, 320
Arész 158, 159, 226, 248, 263, l. még Mars
aretalógia 104
Argetlám l. Nuada
Argó 249
Argonauták 249
Argosz (Árgus) 244
Argosz (hajóépítő) 249
Argosz (terület) 242, 244, 245
Ariadné 231, 246, 247
árija(k) l. árja(k)
arikena(k) 67
ariki 369
Arión 233, 240
árja(k) árija(k) 178, 274, 275
Arkadia, Árkádia 230, 245
Arkasz 233, 245
Arktosz 233
Armaiti 180
Arnhem-fold 359
Áron 175
Arszij, Bat-jaab-dór 152, 153
Arsznufisz 112
Artemisz 220, 228–230, 232, 240, 241, 245, 263, 264, 380, l. még Diana és Szeléne
Artur, Artur-monda 317, 337, 338
Aruru 137, 141
Asa, asa 179, 180
Asdód 158
Ásér 174
Aséra 156, l. még Atirat és Asirtu
Asertu 147, l. még Istár
Asertu-mítosz l. *Elkunirsa-mítosz*
Asgard 211, 214
Asgaya Gígagei 48
Asirtu 156, l. még Atirat és Aséra
Askalon, Asqalon 158
Asnan l. Ezinu
Asqalon l. Askalon
Assur 136
Astar l. Attar
Astar-Kamós 157
Astart l. Attart
Astarte l. Attart
Astarte-papirusz 158
Astóret l. Attart
Asvinok 282

aszfodelosz 237
aszkéta, aszkézis 50, 59, 190, 276, 277, l. még tapaszvi
Aszklépiosz 228
Aszkr 213
asszír(ok), Asszíria 128, 131, 136, 140–142, 171
asztrológia 142
Asztronoé 158, l. meg Attart
aszura(k) 181, 280, 281, 283, 285, 286
At l. Anat
Ata, Szacuma 296
atapaszk(ok) 46
Atargatisz, Atar-Ata 150, 158
átef-korona 103, 110
Athamasz 230, 231, 248
Athén 228, 231, 242, 246, 247, 252
Athéné l. Pallasz Athéné
Atirat 153–156, l. még Aséra és Asirtu
Atius Tirawa 47
Atlanti-óceán 46, 331
Atlasz 145, 230
Áton 102
Atrahaszisz 134
Atrahaszísz-eposz 134, 138, 168
Atreusz 252
Atroposz 232
Att l. Anat
Attá l. Anat
Attalosz 267
Attar, Astar 152–154, 157
Attart, Astart, Astarte, Astóret 113, 150, 157, 158, 162, 163, l. még Asztronoé
Attika 231
Attila 214, 217
Attisz 158, 267
Árum, Tum 95, 99, 100
Átum Háza 101
Átum-Ré 99, 100
Atyák Istene 166, 167, 174
Augeiasz 243
augur(ok), madárjós(ok) 261, l. még jós
Augustus 264, 266
aura 178
Aurigny 319
ausztráliai(ak), Ausztrália 355–359, 361, 362, 369
ausztronéz 366, 367
Avalon 338
avatára 286–288
avatás 11, 14, 19, 20, 31, 35–37, 48, 51, 57, 58, 104, 205, 357, 360, 361
Avernus l. Aornos
Aveszta 179
Awitelin Ts'ta 47
Awonawilona 47
áz(ok), aesir 204–208, 210, 211 214
Azarjá, Azária 163
azték(ok) 72, 83–90
Ázsia 56, 60, 113, 158, 179, 269, 273, 290, 295, 348

Bá 94
Baál 113, 150–158, 160, 161, 167
Baál-Addir 151
Baalbek 151
Baál-Biqá 151
Baál-eposz 157, 162
Baál-Hammón 151
Baál-Hászór 151
Baál-Margód 151
Baál-mitosz(ok) 151, 162, 173, 175
Baál-Peór, Belphagór, Belfagor 151
Baál-Qarnajim 151
Baál-Samém, Balsamem 150, 154, 163
Baál-Szapán 150

Baal-Zebub, Baal-Zebúl, Belzebub 151
Baau 163
Baba, Bawu 121
baba 383
bába 383
Babajaga, Babajaha l Jagababa
Bábel tornya 171
Babilón, Báb-ili 124, 131–133, 135, 136, 141, 142, 272
Bacab 81
Bachúe 76, 78
Badb 333, 336
Baduhenna, Baduhihilliа 202
Baghdad 131
Bahrám l Verethragna
Bahrein l Tilmun
Baiame-ciklus 358
baining(ek) 364
bakkhánsnó(k) 231
Bakkhosz l. Dionuszosz
Balar 312
Balázs, Szent 383
Baldr, Balder, Baldui 208–210, 214
Baldrs draumar 208
Baldur l. Baldr
baléze(k) 28
Balih 172
Balkán 303, 377, 381
Balsamem l. Baál-Samem
balti 184, 185, 192, 193, 375–377
Balti-tenger 192
bálvány 187, 190, 379
bambara(k) 27
bantu(k) 10, 11, 33
Barbaro, Giosaphat 192
bárd 321, 323, 324
basilele(k), Lele fiai 41
baskír(ok) 189
Bat-ar l. Pidraj
Bat-jaab-dór l. Arszlj
Bat-réb l. Tallija
Baukisz, Baucis 239
Bawu l. Baba
be 295
Bé Cuma 338
Behemót 167
békepipa 57
Bél, Bélu 142
Belenus 316, 326
Belfagor l Baál-Peór
belga(k) 332
Bélit-ili 141
Bélit-szeri 141
béljóslás 20, 33, l. meg haruspex
bella-coola(k) 55
Bellerophontesz 246
Belphagor, l. Baal-Peor
Beltine 326, 332, 333
Belu l Bél
Belzebub l Baál-Zebúb
bemba(k) 29, 30
Bengela 41
Benjámin 174
Benten 301
Beowulf 217
berber(ek) 10, 11
Berni kommentárok 306, 309, 312
Beroszosz 124
Berri 30
berserker(ek) 206
Bész 111
Bétel, Béthel 167, 174
Betuel, Bethuél 173
Bharata 274
Bhárata 274
Bhárata-varsa 275
bhu 279
Bhuvana, bhuvana 279, 280, 289
Bíblia, Szentírás 165, 167, 169, 171, 201, 324
Bié 226
Bielobog 377
Bile 326
bile 319
Bilha 174
Bilulu 118

Biqá 151
Bisamon 302
Bismarck-szigetek 359
Bizánc 185, 375–376, 378
bjelun 384
bjesz 383
blud 381
bludička 381
bludnička 381
Boann 308, 317
Bochica 77, 78
bog, boh, bůh 377
Boghazköy l. Hattusas
bogomilizmus 383
Bogota 77
boh l. bog
boldog vadászterulet 55
Boldogok Országa 318, 335
Boldogok Szigete 237
bolgár(ok) 189, 190, 379
bolgár-torok(ok) 185
Bolívia 70
Bormo, Borvo, Virotutis 316, 319
bóset 157
boszorkány 20, 33–35, 87, 196, 198, 339, 384
boszorkánydoktor 15, 20, 34
Boszporusz 244, 303
Boyne 317, 334
bozótiskola 14, 360
bozótszellem 14, 27, 63
Bödvild 217
Bragi 210
Brahmá 281, 282, 285–289
brahman 276
bráhman(ok), bráhmana 276–280, 287–289
Brahmanaszpati, Brihaszpati 284, 287
Bran 310, 311
Branwen 337
Brazília 63–65
Bréma 376
Bres 332, 333
Bretagne, breton(ok) 317, 336
Bri Leith 335
brig 313
Brigit 313, 314, 319
Brigitta, Szent 314, 319, 326
Brihaszpati l. Brahmanaszpati
Britannia, brit(ek) 304, 316, 317
Britomartisz 223
Brúnhild 216
Bubasztisz 110
Bubona 257
Buddha, buddhizmus 277–279, 288–291, 297, 300 302, 315, 354
Buganda 29
bůh l. bog
Buhisz 101
Bujan 384
búl sami 139
Bumba 39–41
Bur 213
Burgund, burgund(ok) 214
Burma 269
Busira 42
busman(ok) 9, 12–16
busongo(k) 39–42
Buszirisz 246
Buto 104
Büblosz 149
Bűnösök 82
bviti-társaság 37

Cabracan 83
Caelte 317
Caesar l. Julius Caesar
Caligula 266
Camená(k) 265
Canens 265
Cao Cse 346
Capitolium 260, 262
cargo kultusz 366
Cathbad 323, 336

Cato 256
Cautes 182
Cautopates 182
Ce Acatl 88
Centzonuitznaua(k) 87
Ceres 258, 262, 263, l. még Demeter
Černoboh 382
Cernunnos 315, 320
čert 383
Chac, Chacok 82, 83
Chalchihuitlicue 87, 88
Chantico 89
Charybdis l Kharubdisz
Chia 77
Chibchachum 77
Chicomecoatl 89
Chilam Balam krónikái 78
Chiminigagua 76, 77
Chimizagagua 78
chovanec 380
Chucuquilla 75
Chuychu 75
ciba(k) 28
Cicero 254, 255
Cihuacoatl 89
Cinteotl 89
Cippóra 175
Ciprus, Kuprosz 149, 227
Cit-Bolon-Tum 84
Claudius 266
Coatlicue 87
Codex Regius 203
Cóir Amann (A nevek alkalmazása) 330
Coligny-i Naptár 322
Con 73, 74
Conchobar 327
Concordia 266
Connacht 324, 335
Con-Tici-Viracocha-Pachayachachic l. Viracocha
Copán 83
Cordelia 338
Cormac 317, 338
Cornwall 327
Corpus Inscriptionum Italicarum 254
Corpus Inscriptionum Latinarum 254
Cortez 88
Coyolxauhqui 87
Credne 313
creek(ek) 47
Creiddylad 338
Cronica Slavorum l. *A szlávok krónikája*
Cú Chulainn 215, 312, 324, 327, 336, 338
A cualgne-i marharablás l. *Tán Bó Cualgne*
Cuki-jomi 294
Culann 336
Czentzonuitznaua 87, 88

csandra 287
Csang-hszi 346
Csang-o 346, 353
császár-istenítés 266, 268, 301, 327
Csedi Bumba 40
cseh(ek) 375, 379, 381, 382
Cse-ju 345, 349, 350
Csendes-óceán 44, 52, 53, 355
Csenu 347
cseremisz(ek), mari(k) 185, 190, 191
Csernobog 377, 382, 383
cseroki(k) 48
Csi 352
Csiang Taj-kung 352
csibcsa(k) 69, 71, 75–78
Csie 352
csigi 296
Csikala 42
csilin 345, 346
Csin (C'in) 349, 353

Csingvej 344
Csinvat-híd 182
csodafa 348
csodamalom 217
Csonganda 39
Csou 352
Csou fejedelemség 352
Csou Ven-vang 352
Csou Vu-vang 352
Csou-dinasztia 352–354
Csou-kor 340, 341, 350, 353, 354
Csou-torzs 350
Csu 341
Csu ce (*Csu elegiái;* Csu Juan) 340, 346
Csuang-ce (Csuang Csou) 340
Csuan-hszu 344, 347, 350
Csui Goab 21, 22
Csuolu 350
csurunga 356
Csu-zsung 344, 347
Csu Juan 340, 346, 348
Csu-mang 347

dábel 383
Dabog l. Dazsbog
daévák, dévek 181
Dagan, Dagón, Dágon 151, 153, 158, 177
Dagda 305, 307, 308, 312, 313, 332–334
Dagón, Dágon l. Dagan
Daidalosz 242
Daikoku 301
daitja(k) 281
Daj-bog l. Dazsbog
dakota(k) 46, 48, 49, 56
Damona 316, 319
Dán 174
dán(ok), Dania 217, 306
Dana l. Danu
Danaé 244
Danaidák, Danaiszok 237, 244
Danaosz 237, 244
Danel, Dani-il 160, 161
Danel-Aqhat-mítosz 160
Dániel 160
Dani-il l. Danel
A dánok krónikája (*Gesta Danorum ;* Saxo Grammaticus) 376
Danu, Dana 305, 307, 308, 312, 317, 326, 329, 331–333, 335
Daphne 248
Dasaratha 287
dásza, daszju 275, l. meg dravida
Dávid 163, 165
Dazsbog, dazsbog, Dabog, Daj-bog 382
De anno Romanorum (*A romai évről;* Suetonius) 254
De natura deorum (*Az istenek természetéről;* Cicero) 255
Dea Syria l. szír(iai) istenno
Debóra 177
ded-oszlop 103
Dedun 112
Déianeira 243
deifikáció 130, 135, 136, 150, 155
Dél-Amerika l. Amerika
delaver(ek), delaware(-ok) 47
Delila 177
Délosz 241
Delphoi 228, 229, 241, 242, 248, 252, 253
dema 153
Démétér 224, 231, 235, 236, 263, 267, l. még Ceres
demon 14, 49, 51, 63–65, 73–75, 111, 128, 129, 146, 151, 179, 181–183, 210–212, 214, 218, 280, 281, 283, 284, 287, 288, 309, 320, 331, 336, 349, 365, 373, 374
Démonűző Torvény l. *Vendidad*
Dendera 106

Deo Nodenti (Nudenti) 317
der wilde Jäger 206
Derdriu 336
Derketo 158
Deukalion 239
déva 279–281, 286
deva-mátri 281
dévatá 280
dévek l. daevák
deví 279
Devona, Divona 317
dharma 280
diabol 383
diagram 349
Dian Cecht 316, 333
Diana 257, 263, 264, 316, l. még Artemisz
Dianus l. Janus
did, dziad 380
Dido 264
Dienstag 206
dieri(k) 358
digo(k) 32
Dike 225, 232
Dikté-hegy 224
Dína 174
dingir An 122
Dinitija 160
Dinn Rig lerombolása 337
Dinnshenchas (A helyek hagyománya) 330
Diomédész 243
Dionuszia 231
Dionuszioszi, halikarnasszoszi 254
Dionuszosz, Bakkhosz 230, 231, 235, 248, 263 l. még Liber
Dioszkuroszok 234, 245, 249, 263, 264, l. még Kasztór és Poludeukész
Dis, Mantus, Veiovis 258, 263, l. meg Hadesz
Dis Pater 200, 305–307, 322
disciplina Etrusca 261, 264
Diti 281, 285
div 279
Divona l. Devona
Djanggawul 359
Djausz 200, 279, 280, 282, 305
Djausz-pitar 279
Djává-prithivi 280
Dju 279, 280
djugurba 358
Dodóna 241
dogon(ok) 31
dolja 385
domovoj, gyeduska 380
Don, Donn 320, 334, 338
Donar l. Thor
Donn l. Don
Donnerstag 207
Dór Él 155
dravida(k) 270, 271, 275, 279, l. még dásza
druida(k) 202, 306, 321–324, 332–334, 336
drunemeton 325
dualizmus 169, 179, 180, 182
Duamutef 108
Duku l. Fénylő Domb
Dumancsua 40
Dumuzi, Tammúz 118, 119, 130, 133, 139, 158, 178
Dumuzi és Enkimdu 119
Dumuzi végzete 118
Duna 201, 303, 315, 375
durg 179
Durgá l. Kálí
dziad l. did
dzsagga(k) 24, 29
dzsain, dzsainizmus, dzsinizmus 277, 278
Dzsamsíd 181
Dzsehuti l. Thot
Dzsimmu-tenno 296
Dzsina 277, 278
dzsinizmus l. dzsainizmus
Dzsószer 113

Éa 117, 123, 133 136, 138, 140, 145
eanda 18
Ebbo 379
Ebeh hegyseg, Dzsebel Hamrin 129
Ebiszu 301
Eburodunum 319
eburones 319
Eburos 319
Ecuador 75
Edda, Eddák 203–208, 210–217
Éden l. Paradicsom
Edfu 94
edidi 24
edimo 24
Edin 121
Edinna uszagga (A mezőben, a friss fuvön) 119
Edom 173
Édubba, Tábla Háza 117, 124
Eecatl 88
Efraim 175
egbo-társaság 37
Égei-tenger 223, 247, 257
Egeria 265
Ég-föld l. An-ki
Égi kérdések l. *Tien ven*
egungun-szovetség 37
Egyesult Államok, USA 46, 59
Egyiptom 11, 42, 91–114, 125, 149, 152, 157–159, 163–165, 168, 172, 174–176, 222, 244, 267, 272
Ehnáton l. IV. Amenofisz
Eileithuia 230
Eire 333, 334
Eiréné 232, 235
Ekchuah 84
ekela 24
Ékszerdárda 293
Ékur 120
Él, Il 147, 150, 152–157, 160–163, 166, 167, 174
El Dorado 76
Elam 178
Elba 202, 382
Élektra 252
El-eljón l. Hupszuraniosz
Elephantiné 97
életfa 18, 128, 169
Eleuszisz 235
Élijáhu, Illés 156, 378
Elkunirsa 147
Elkunirsa-mitosz, Asertu-mitosz 147, 156, 175
Elóhim 156, 166, 168–170, 173
Elóhim Fiai 169
Elő-Ázsia 113, 115–183
előind l. protoind
Élüszion, Elysium 237
Emain Ablach 338
Embarr 318
emberáldozat 36, 39, 56, 70, 72, 76, 79, 84, 87, 88, 157, 160, 173, 202, 203, 229, 230, 246, 248, 252, 300, 306, 309, 312, 325, 360, l. még áldozat
emberevés l. kannibál(ok)
Embla 213
Emisi 292
Émusa 272
Endümión 233
Ének l. *Gátha*
Engisiki 300
Enki 117–120, 122, 123, 128, 129, 135
Enki és Innin 118
Enki és Ninhurszag 117
Enki és Ninmah 117, 134
Enkidu 122, 128, 129, 137–139
Enkimdu 119
Enlil 120, 123–125, 128, 134, 135, 138, 140, 142, 145, 168
Enlil és Ninlil 120
Enlil és Szud 120
enlilseg, enlilútu 142
Enmerkar 126, 127

Enmekar és Aratta ura 126
Enmerkar és Enszuhkesda'anna 127
Énokh l. Henoch
Enós 170
enszete 23
Enszuhkesda'anna 127
Enten és Emes l. *Tél és Nyar*
Enúma elis 129, 135, 136, 142, 168
Eochaid 335
Eochaid Ivil 338
Eogan Inbir 338
Éósz 232, 233
Epancsula 42
Epaphosz 244
epikureizmus 266
Epimétheusz 238, 239
Epona 315, 320
Era l. Erra
Erató 229
Erbil l. Arba'ilu
Erdő Szelleme 14
eredetmonda 11, 13, 48, 55, 171, 173, 176, 198
Ereskigal 119, 122, 141
Erginosz 242
Eridu 116–118, 123, 133
Erikhthoniosz 247
Erinnuszok 224, 252
Erisz 250
Erósz 224, 227, 248, 249
erószok 227
Erra, Era, Irra 141
Erra-eposz 141, 142
Erumanthosz 243
Esaugetuh Emisee 47
Esmun 158
esócsináló 17, 20, 21, 30
Ésus 312, 321
Észak úrasszonya l. Louhi
Észak-Amerika l. Amerika
eszkhatológia, eszkhatologikus 181, 182, 323
eszkimó(k) 55, 60–62
eszt(ek) 192, 193
Etain 335
Etana 131, 133, 134
Etana-eposz 133
Eteoklész 253, 254
Ethnee 336
etióp(ok), Etiópia, aitiopsz(ok) 11, 23, 30, 100, 241, 245
Etna 225, 226
etruszk(ok) 254–268
Eufrátesz 115, 128, 129, 131, 135, 136, 148
Eunomia 232
Euphroszüné 227
Eurázsia 55
Euripidész 219, 222
Európa 9, 28, 43, 44, 46, 55, 56, 59, 91, 201, 218, 222, 248, 269, 273, 274, 303, 307, 314, 339, 345, 366
Európé 223, 241, 247, 248
Eurüdiké 249, 250
Euruole 244
Eurüsztheusz 242
Euterpé 229
Éva 168–170
eve(k) 28
excisio 31
exogám nemzetseg 44, 50, 359, 361
Eyre-tó 358
Ezinu, Asnan 125
ezustkor 239
Ézsaiás l. Jesajá
Ézsau 173

Fafnir 215, 216
Fáfnismál 216
Fain 336, 338
faith 324
faith-liaig 324
Fájum 111
False Face 57
fanany-mítosz 17

Fang-hu 348
fáraó 92–95, 99, 102, 105, 107, 108, 110, 111, 113, 154, 175, 176
farkasember, loup-garou, Werwolf 379, 380
Farkasvolgy 217
Fasti (Naptár ; Ovidius) 255
fatum, fátum 265, 385, l. még sors
faun(ok) 231, 381
Faunus 257
februa 326
Fedelm 324
Fehér-hegy 311
fejvadász 66, 360
feketeláb indiánok 46
felisten 51, 129, 163, 241, 273, 353, 358
Felső-Volta 31
Feng Po 345
feng-huang l. fónix
Feng-meng 353
Feng-sen jen-ji (Az istenek születése) 341
Fenris 206, 208, 211, 214
Fénylő Domb, Duku 125
Ferdiad 324
Fergus 336
fetialis 262
fétis, fétiskultusz 26, 34, 37, 65, 132
fiana 337
fili(k) 321, 323
filiszteus(ok) 158, 164, 165, 172, 177
finn(ek) 184, 185, 190, 192, 193, 217, l. meg Suomi
Finn, Oisin, Osszián 317, 320, 330, 337, 338
Finn-obol 192
finn-permi 184
finnugor(ok) 184–199, 324
Fir Bolg 332
Firdauszi 181
flamen dialis 262
Flidais 316
Flora 257
fomoiri(ak) 308, 310, 312, 331–333
Fortuna 262
Fortuna Virilis 260
Fosite 202
főisten 27, 31, 47, 48, 100, 121, 132, 140–143, 145, 150–152, 158, 180, 186, 187, 191, 197, 203, 205, 206, 223–225, 281, 292, 305, 307, 308, 313, 342, 348, 353, 372, 377, 378, 382, 383
Földanya, földősanya 31, 47, 48, 52, 54, 74, 87, 89, 144, 202, 261, 371
Földkozi-tenger 103, 148, 182, 228, 254, 269, 307, 319, 320, 329
Fónícia, fonículai(ak) 119, 147–165, 244
főnix, feng-huang 345, 346, 348
francia(k) 338, 339, 380
fratres arvales 254, 256
Frávasi 180
Frazer, J. G. 210
Freyja 205, 207, 210, 211
Freyr 204, 205
Frigg 208, 210
Frígia, Phrugia 158, 223, 239, 267
fríz(ek) 202, 213
Fudzsivara(k) 301
Fufluns l. Liber
Fu-hszi 346, 348, 349, 351
Fukurokudzsu 301
Fulöp-szigetek 367
fylgja(k) 212

Gabon 36, 37
Gád 174
Gaia 224, 225, 239

Gajomart, Gajomarsz 181
galata(k) 325
Galateia 234
gall(ok), Gallia 304–311, 313–319, 321, 323, 325, 327, 328, 330, 332
galla 118
Gallia Narbonensis 307
Gallizenae 330
Gan Éden l. Paradicsom
ganda(k) 29
Gangesz, Gangá 275, 289
Ganümédész 232
Gátha (Ének) 179
Gatumdu, Gatumdug 121
Gaunab 21
Gautama 284
Gauteóvan 67
Geb 97, 111
Gé-Hinnóm, Hinnóm-volgy, Gyehenna 160
geis 328, 336
genius, géniusz 255, 336
Gerd, Gerdhr 205
germán(ok) 200–218, 303
Germania (Tacitus) 201, 202
Gersom, Gerzson 175
Gerúón 243
Gesta Danorum l. *A dánok krónikája*
Gestinanna 118, 119, 121
Ghana 24
Gháza 158
Gicelamu'kaong 47
gid-murt 189
gigász(ok) 225, 239, 243
Gilgames 122, 126–129, 137–140
Gilgames, Enkidu és az Alvilág 128, 138
Gilgames és Agga 127
Gilgames és Huwawa 128, 137
Gilgames halála 128
Gilgames-eposz 122, 137–140, 148
Girgire 118
Girszu l. Lagas
Gizeh 105
Gizzida 133
Glaukosz 246
Glooscap l. Manabozo
gnózis 183
gohei 300
Goibniu 313, 333
Goll 337
Gomora 173
Gorgó(k) 244, 245, 384
gót(ok) 201, 317
Govannon 313
görög(ok) 43, 102–106, 110–112, 119, 122, 124, 144–147, 149–152, 158, 159, 163, 164, 168, 169, 175, 178, 182, 200–203, 213, 215, 217, 219—255, 260, 261, 263–267, 304, 305, 321, 325, 376, 381, 382, 384
Graia(k) 245, 384
Grál-monda 335
Gran Chaco 69
Grannus 316
Grendel 217
Grenoble 315
griffmadár 223
Grímnismál 206
Grottasongr 217
Grönland 60
guaraju(k) 67
guarani(k) 65
Guatavita 76
gud-anna 139
Guinea 23, 31, 34
Guineai-obol 28
Gula 121
Gundestrup 306, 309, 315, 320 321
Gutium l. qutu
gutuáter 321, 324
gwamak(ok) 363, 364
Gwydyon 306
Gwyn 317, 338
Gylfaginning 206, 212

Gylfi 212

gyávol 383
gyeduska l. domovoj
Gyehenna l. Ge-Hinnom
Gyermeki tisztelet l *Hsziao csing*

habiru(k) l. heber(ek)
Habur 172
Hacsiman 301
Hadad, Adad, Addu, Haddu 140, 147, 150, 151
Hadesz, Plutón, Pluto 156, 224, 232, 235, 236, 250, 263, 305, l. meg Dis
Hágár 172
haida(k) 46
Haimón 254
Hainuwele 365
halál tengere 139
haláldémon 258
Halász meséje 148
halhatatlanság 24, 133, 137–139, 161, 179, 220, 234, 235, 243, 267, 283, 313, 342, 348, 353, 364, 365, 380
Halikarnasszosz 254
halottak birodalma l masvilag
halottak foldje l masvilag
Halottak konyve 92
halottak országa l. másvilág
halottkultusz 15, 18, 22, 25, 92–95, 107–109, 258, 329, 379, 381
halub-fa 128, 129
Halusz, Kizil-Irmak 143
Ham 171
Haman Pacha 73
hamita 10, 171
Hamlet (Shakespeare) 194
Han Vu 342
Han Vu ku si (Han Vu csaszar története) 342
hanava(k) 300
Han-kor 341, 342, 345, 348, 349
Hannahanna 146
Haokah 48
haóma, Haóma 179
Hápi 108, 111
Harahte 99, 101
Hárán 172
Hárán, Harrán (varos) 140, 172
Hargab 161
Harhab 159
Harmahisz 105
Harmonia 248
Harpia(k), Harpuia(k) 220
Harpokratész l. Horpahrud
Harpuia(k) l. Harpia(k)
haruspex 259, 261, l. meg jos és beljóslás
Harzafesz l. Herisef
haszina 25
Hászor 151
Hathor 97, 98, 106, 107, 110, 113, 157
Hattusas, Boghazkoy 143
Haurvatát 180
Hawaii-szigetek 367
Hazzi l. Szapán
Hebat 147
Hébé 232, 243
héber(ek), habiru(k), zsido(k) 43, 119, 129, 135, 137, 149, 152, 155–157, 160, 164–177, 180, 268
Hedammu 146
hedonizmus 139
Hefren farao 105
A hegyek és vizek szent konyve l. *San haj csing*
Heicsi-Eibib 18
Heimdall 207, 210
Hekaté 233, l meg Szelene
hekatonkheir(ek) 224
Hektor 251
Hel (istenno) 208, 211, 214
Hel (alvilág) 212, 214

Helene 245, 250
Helikón 229
Héliopolisz 98, 99
Héliosz 230, 232, 264, l. még Apollón
héliosz 382
hell 212
Hellé 248
hellenisztikus 151, 158, 182, 222, 262–266
Hellészpontosz 248, 249
Helmold 376, 377, 381
A helyek hagyománya l. *Dinnshenchas*
helyi isten-rendszer 116
Henoch, Énokh 170
henoteizmus 289
Hentamentiu 107, 108
Héphaisztosz 226, 227, 238, 248, 263, 382, l. még Vulcanus
Héra 157, 220, 224–227, 230, 232, 233, 237, 240, 242–245, 249, 250, 263, l. még Juno
Héraklész, Hercules 159, 201, 206, 225, 238, 242, 243, 246, 263, 266, 310, 315, 336
Hercules l. Héraklész
herero(k) 18, 19, 22
Herisef, Harzafész 109, 110
hermafroditizmus 31, 56
Hermész 230, 231, 236, 238–240, 243, 244, 263, l. még Mercurius
Hermon 128
Hermonthisz 101
Héró 249
Hérodotosz 254
hérosz l. hős
Hesperius 317
Hésziodosz 144, 219, 221, 264
Heszperiszek, Heszperidák 232, 243
Hesztia 224, 226, l. még Vesta
hét bolcs 124
hettita(k) 143–148, 151, 156, 165, 173, 175, 274
hexaémeron 168
Hieda no Are 292
hierarchia, hierarchikus 85, 374, 381
hieroglif 78, 92, 104, 106 109
higiénia 228
hikszosz(ok) 113, 157
hima(k) 17
Himalája, Himálaja 270, 274
Himeirosz 228
Hina 372
hindu(k) l. ind(ek)
Hindus l. Indus
Hine-nui-te-Po 373
Hinnóm-volgy l. Gé-Hinnóm
Hippolütosz 247
hiranja-garbha 281
Hirugo 294
Hispania 316
Historia Augusta 324
hittérítő l. misszió
Hnum 109
A hódítások konyve l. *Lebor Gabala*
Hodr l. Hódur
Hogyan jött a gabona Sumerbe? 120
holdisten, -nő, Hold 67, 75, 77, 82, 87, 120, 121, 140, 154, 159, 178, 230, 232, 233, 253, 264, 272, 292, 294, 346, 353, 372
Hold-nemzetség 288
Holle 218
holtak birodalma l. másvilág
Holt-tenger 173
Homérosz 219, 221, 224, 250
Honduras 78
Honover l. *Ahunavairjö*
Honsz 101
Hoorn-fok 62
hopi(k) 46, 48, 49, 57, 58
Ho-po 351
Hóra(k) 232, 235
Horatius 255, 264
Hóreb l. Szináj-hegy
Horon 163

Horpahrud, Harpokratész 105
Horusz 93, 96, 99, 101, 103–106, 108, 114, 157, 163
Hósang 181
Hotei 301
hottentotta(k) 18, 21
Hou-csi 352
Hou-tu 347
Hodur, Hodhr, Hodr 209
Holle 212
Honir 210, 215
hős, hérosz 13, 18, 21, 121, 124, 126, 129, 163, 166, 170, 172, 173, 175, 177, 182, 186, 201, 212, 214–217, 221, 222, 225, 240, 241, 245–247, 251, 263, 266, 267, 272, 275, 278, 279, 305, 310, 312, 324, 333, 335–339, 348, 353, 357, 358, 366, 373
Hreidmár 215
Hrungnir 207
Hsathra 180
Hszia-dinasztia 351, 352
Hsziang-liu 351
Hsziao csing (Gyermeki tisztelet) 350
Hszi-ho 346
Hszi-vang-mu 341, 342, 348, 353
Hszu Cseng 343
Hszuannu 350
huaca 72
Huaj-nan ce 341, 343, 344, 346
Huancuri 75
Huang-ti, Sárga Császár, Sárga Isteni Ős 345–347, 349–352
Huayra Puca 75
Hubur 122
Hucu Pacha 73
hucul(ok) 380
Huehueteotl 89
Hugin 205
Huichama 74
Huillca 73
Huitaca 78
Huitzilopochtli 84, 87
Hule-tó l. Samak-tó
Humbaba l. Huwawa
Humban 178
Humut-tabal 122
hun(ok) 217
Hun hunahpu 78
Hupasija 145
Hurakán 83
huron(ok) 43, 56
hurri(k), hurrita(k) 130, 143, 147
Hurrija 162
hurrikán 83
hurrita(k) l. hurri(k)
Húsvét-sziget 367
Hutran 178
Huwawa, Humbaba 128, 137–139, 148
húdra 243
Húgeia, Hügieia 228
Húmenaiosz 228
huposztaszisz 131, 140, 169, 180
Hupszuraniosz, Él-eljón 163
Hymir 211

Iaszón 249
íbisz 110, 114
Ibukosz 240
Idacansas 77
idlozi 24
Idrimi 150
Idunn, Iduna 210, 211
Idzumo 294, 296
ígéret földje 337, 338
Igigú 134, 142
Igor-ének 382, 383
Ihi 107
Ikarosz 242
ikina bari 40
Il l. Él
Ilamatecutli 89
Île de Sein l. Sena

Iliasz (Homeiosz) 221, 251
Illapa, Thonapa 74
Illes l. Élijáhu
Illujanka 145, 146
Ilmaracse 193, l. még Ilmarinen
Ilmarinen, Ilmari 193–195, l. még Ilmaracse és Inmar
Ilmatar, Ilmatár 194
Ilmen-tó 378
I-lu-ru-gu 121
imbe 301
Imbolc 314, 326
Imdugud 121
Imhotep 113
imilozi-szertartás 28
Imix 81
Imos(ok) 83
In 293
Inakhosz 244
Inara 145, 146
Inari, Uga-no-mitama 295
incubus 379
ind(ek), India, hindu(k) 178, 179, 200, 269–290, 303, 305, 355, 367
indián(ok) 43–60, 62–90
indoárja 270–276
indoeurópai 171, 178, 185, 200, 206, 274, 303, 305, 314, 317, 319, 321
Indonézia 269, 291, 355, 364, 367
Indosz l. Indus
Indra 178, 280, 283–286, 288, 289
Indus, Indosz, Hindus, Szindhu 270, 271, 274, 275
inka(k) 69, 71–75
Inmar 189–191, 193, l. még Ilmarinen
Innin, Inanna 117, 121, 123, 126, 128–130, 141, 178
Innin alvilágjárása 119
Innin, Dumuzi és Bilulu 118
Innin és az Ebeh hegység 129
Innin és Sukalletuda 176
Inó 230, 231, 248
Insusinak 178
Inti 71, 73, 75
Inyan 48
Io, Io-mata-nui 369–371
Ió 244
Iokaszté 253
Io-mata-nui l. Io
Iphigeneia 229, 252
Ir l. Jeud
ír(ek), Írország 215, 303–310, 312–314, 316–320, 322–327, 329–331, 333–338
Irak, Iraq 115
iraka(k) 78
Irán, iráni(ak) 178–183, 185, 274
Iráni-fennsík 126, 179
Iráni-hegyvidék 128
Iraq l. Irak
Irigal 121
Irminsul 213
irokéz(ek) 43, 44, 46, 56, 57
Irra l. Erra
Iskur 126
Ismáel l. Izmáel
Isnikarab 178
Issakhár l. Jisszakár
Istár 117, 119, 133, 136, 137, 139, 140, 145–147, 157, 158, l. még Asertu
Istár alvilágjárása 141
istenek alkonya 210
Az istenek születése, l. *Theogonia* és *Feng-sen jen-ji*
Az istenek természetéről l. *De natura deorum*
istenharc, theomakhia 123, 129, 136, 144, 167, 168
istenháromság, -triász 101, 120, 140, 178, 206, 223, 257, 258, 260, 263, 288, l. még trimúrti
istenítés 266, 267
istenítélet 15, 32, 33, 41, 142, l. még méreg-, tű-, tűz-, vízpróba

Istenkiraly(sag), szakralis fejedelem(seg) 10, 11, 19, 20, 30, 32, 37, 75, 96, 100, 105, 328, 329, 332
Isullanu 139
Isum 141
Isze 296, 297
iszlam l mohamedan(ok)
Iszmene 253, 254
Italia 234, 236, 254–268, 303, 326
Iteiai 67
Ithaka 251, 252
itšon 191
itufallikus 100, 110
Itzamna 82
Iulus 251
Ixchebelyax 82
Ixchel 82
Ixcuina 89
Ixion 226, 237
Izaias l Jesaja
Izamal 82
Izanagi 293, 294, 301
Izanami 293, 294
Izisz 103–106, 108, 111, 112, 114, 267
Izland 203, 217, 218, 376
Izmael, Ismael 172
izmaelitak 172
Izolda 336
Izrael 157, 164, 165, 173
Izrael l Jakob
Izsak, Jiszhaq, Jiszhaq-Él 156, 160, 167, 172, 173

Jabal 170
Jaccib l Jaszib
Jade Csaszar 342
Jade-hegy 342
Jafet 171
Jagababa, Jagabura, Babajaga, Babajaha, Jedzibaba, Jedzima, Ježibaba 384
jahgan(ok) 68
Jahve, Jahve Elohim, Jehova 160, 166–169, 171–176
Jajoi-kultura 295
Jakób, Jakob, Izrael 167, 173–175
jaksa, jaksini 273
Jama 179, 282, 283
Jamato 296
Jami 282, 283
Jamm 152, 155, 156, 158
Jang 342, 345
Jangku 346
Janus, Dianus 257, 262, 264
Jao 350–353
japan(ok), Japan 291–302, 367
Japan kronikaja l. *Nihonsoki*
Jared 170
Jarih, Jerah 154, 159
Jarilo 383
Jarog 382
jaruro(k) 67
Jast (Áldozat) 179
Jaszib, Jaccib 162, 163
Jaszna (Kultusz) 179
Jatpan 161, 162
jazata, jazdan 181
Jedzibaba l Jagababa
Jedzima l Jagababa
Jehova l Jahve
Jele 40
Jence 346
Jen-ti 344, 346, 347
Jerah l Jarih
Jeriko 177
Jeruzsalem 160, 167
Jesaja, Ezsaias, Izaias 167
Jetro l Jitro
Jeud, Ir, Ju 160
Ježibaba l Jagababa
Ji 353
Ji king (Valtozasok konyve) 349
Jima 179
Jin (oselem) 342, 345

Jin (isten) 352
Jin (király) 352
Jin-fejedelemség 352
Jing-csou 348
Jing-lung 345, 349, 351
Jin-kor 350
Jin-torzs 350
Jiszháq, Jiszháq-Él l. Izsák
Jisszakár, Issakhár 174
Jitró, Jetró 175
Jo 293
Jób 163
Jókebed 175
Jolokan-tamulu 66
Jomi 294
Jordanes 201
joruba(k) 27, 30–32, 35, 37
jós, jóslás, jövendőmondás 15, 16, 19, 20, 23, 33–35, 56, 69, 72, 78–80, 100, 104, 121–123, 130, 140, 188, 196, 206, 228, 229, 234, 241, 242, 244, 245, 248, 253, 259, 261, 301, 316, 318, 324, 325, 330, 378, 384, l. még augur, haruspex és urabe
jósjel 15, 24, 27, 33, 130, 140, 349
Jósua, Józsua, Józsué 177
Jótám 163
Joukahainen 194
József 147, 174, 175
József-történet 154
Józsua, Józsué, l. Jósua
jövendő, jövendőmondás l. jós
Ju 353
Jú l. Jeud
Jubal 170
Júda (Jákób fia) 174
Júda (ország) 164, 165
Juh és Gabona (U és Eznu, Lahar es Asnan) 125
Julana 358
Julia gens 264
Julius Caesar 201, 202, 264, 304, 306, 311, 321–323, 325
Jumala 191
Jumo 191
jumon oto 191
Juno 260, 262, 263, 265, l. még Héra
juno 255
Junu 99
jupa(k) 45
Jupna 363
Juppiter 200, 260, 262, 263, 265, 305, 306, l. még Zeusz
Juppiter Stator 262
jurok(ok) 58
Jurupari 64, 65
Juvenalis 315
Jü 350, 351
Jü Huang 342
Jüan-csiao 348
Jü-csiang 347, 348

Ká 93
Kaang 16
kacsiri 64, 65
Kadmosz 248
kágaba(k) 67, 69, 70
Kaggen 13, 16
Kagu-cucsi 294
kagura tánc 299
Kain 169, 170
Kaiszarea 375
Kakle 28
kalathosz 104
Káldea 172
Kalevala 193–196
Kalevipoeg 193
Kálí, Durgá 289, l. még Korrava
Kalifornia 45, 47, 58, 59
kalina(k) 66
Kalki, Kalkin 288
Kalliopé 229, 240

Kallisztó 233, 245
Kalüpszó 251, 264
Kamangarunga 18, 22
Kamerun 37
kami 298
kamidana 300
Kamsza 288
Kamu-Jamato-Ihare-biko 296
Kanaán 113, 147–164, 166, 167, 170–177
Kanada 43, 44, 46, 55
kannada(k) 270
kannibál(ok), kannibalizmus, emberevés 36, 58, 360, 363
kannusi 300
Kanopusz, -edények 108, 111
Kanton 343
Kapa és eke (Al és Apin) 125
A kapa teremtése 120
Karmel 156
Karolina-szigetek 367, 374
Károly, Nagy 213
Karthágó 151, 264, 265
Karunga 22
Kasai 39, 41
Kasjapa 281, 285, 288, 289
kaszena(k) 26
kasszava, -szellem(ek) 64
Kassziopeia 241
Kasztór 234, 245, l. még Dioszkuroszok
Kaszuga-dzsindzsa 301
katcsina 57
katun 80
Kaukázus 238, 244
Kazallu 130
Kazán 188, 191
Kebehzenuf 108
Kedorlaomer 172
Keleosz 235
Keleti Csou-kor 340
Keleti Han-kor 344
kelta(k) 202, 303–339
Kénán 170
kentaurosz 220, 243
Kerberosz 236, 243
Keremet 191
keremet 191
kereszt(ek) 46, 54
kereszténység, keresztény(ek) 43, 47, 59, 114, 160, 165, 188, 190–194, 196–199, 201, 203, 204, 208, 214, 217, 218, 260, 268, 314, 319, 323, 326, 327, 338, 375–379, 381–384
Keret, Kuriti 162, 163
Keret-legenda 162
Kerüneia 243
A két fivér 175
Kéüx 240
khaosz, káosz, őskhaosz, kaotikus 39, 95, 98, 100, 122, 135, 136, 155, 167, 168, 223, 224, 293, 331, 343
kharisz(ok) 227
Kharón 139, 236
Kharübdisz, Charybdis 234, 251
Khimaira 246
Khorsz, Khrosz, Khrusz 382
Khu 16
Khuszor l. Kótar
kicse(k) 78, 83
Kidenn 178
Ki-gal 121
Kijev 378, 382, 383
kikomora 379
Kildare 314, 319
Kilibob 365
Kilimandzsáró 29
kimber(ek) 203
Kimi Kambu 42
kínai(ak), Kína 291–293, 295, 340–354
Kingu 135, 136
Kiotó 298
Kiririsa 178
Kirké 251
Kis 116, 128, 130, 131, 133

Ki-sar, Kissatu 122
Kisar 135
Kisázsia 143, 145, 149, 222, 254, 303, 325
kísértet 27
Kisin 83
Kissatu l. Ki-sar
Kíthairón 253
Kittu, Kittum 140, 182
Kiusu 296
kivuri 24
Kizil-Irmak l. Halusz
klamat(ok) 45
Kleió, Klió 229
Klóthó 232
Klütaimnésztra 252
Knósszosz 242
Knytlinga-saga 376
kobéua(k) 65
kobold 381
Kodoyanpe 47
Kodzsiki (A régi dők krónikája; Ó no Jaszumaro) 292
Kofukudzsi 301
Koiosz 228
Kókutosz 237
Kolkhisz 248, 249
Kolpia 163
Kombabosz l. Kubaba
komi(k) l. zürjén(ek)
komo-szovetség 36
konfucianizmus 291, 340, 346, 351, 353
Kongó 11, 13, 33, 39
Kongó (folyó) 42
kono(k) 23, 31
Konstantin, Nagy 159
kópé, trickster 51
Koporsószövegek 92
kopt keresztények 11
Korea 291, 295, 296
Korinthosz 240, 246, 253
korka-murt 189
Korravai 272, 289 l. meg Kálí
Korupira 63
Kótar, Khuszor, Kósar, Kúsor 151–153, 159, 160, 163
Kótarat 159
kozmogónia 53, 61, 123, 125, 135, 144, 145, 168, 187, 204, 214, 362, 376
körülmetélés 11, 20, 36, 41, 361
Közép-Amerika l. Amerika
A község könyve l. *Popol Vuh*
král 19, 22
Kratosz 226
Kreón 253, 254
Kréta 149, 152, 222–224, 231, 237, 241–243, 246, 272
Krisna 288
Kronosz 145, 160, 224, 237, 263
krvnyik 379
ksatrija(k) 277, 278, 287
Ku és Urudu l. *Nemesfém és Réz*
Kuafu 350
Kuan-ti 342
kuba(k) 39
Kubaba, Kubabat, Kombabosz 147, l. még Kübelé
kudo 191
Kudzsiki (Sótoku Taisi és Szoga Umako) 292
kugu sorta 190
kuj 345
Kujhszu 348
kukoricaisten, -nó 48, 54, 83, 89
Kuksu 48
kukukuku(k) 365
Kukulcan 83
Kukumac 83
kulj 185
Kullervo 194
kulturhérosz, -theosz 14, 18, 21, 28, 30, 41, 51–54, 61, 68, 69, 73, 75, 77, 82, 83, 86, 88, 103, 117, 124, 126, 127, 136, 169,

171, 181, 204, 208, 260, 311, 348, 349, 358, 364–366, 369, 372, 373
Kultusz l. *Jaszna*
Kuma 67
Kumarbi 144, 145, 151
Kun 351
kundu(k) 27
Kung-kung 344, 351
Kuni-Toko-Tacsi 293
Kunlun-hegy 347, 348
Kur 121
Kuriti l. Keret
Kúrma, kúrma 286, 287
Kur-nu-gi-a 121
Kusi-nada-hime 294
Kúsor l. Kótar
Kubelé 147, l. meg Kubaba
kuklópsz(ok) 224
Kúprisz 227, l. még Aphrodité
Kuprosz l. Ciprus
kvakiutl(ok) 46, 49, 58
kvala 190, 191
Kvazir, Kvaser 204
kviri(k) 28
kwangari(k) 25

Lábán 173, 174
Labdakidák 252
Labdakosz 253
labirintus, laburinthosz 242, 247
Labrador 49
labürinthosz l. labirintus
lactatio 326
Lafitau, J. F. 43
Lagamar 178
Lagas, Girszu 116, 121
Lahamu 135
Lahar, U 125
Lahar és Asnan l. *Juh és Gabona*
Lahmu 135
Laiosz 253
laisztrúgón(ok) 251
Lakheszisz 232
Laksmí 271, 282, 289
Lamastum 136
Lamastum-mítosz 136
Lámek 170
Lámfhadat 312 l. még Lug
lapp(ok) 193, 196, 197
Lares, Larok 72, 256
latin(ok) 122, 160, 200–203, 213, 217, 255, 256, 258, 260, 264, 304, 305, 322
Latinus 265
látomás 50, 58, 59, 104, 174, 194, 195, 330
Lavinia 265
Lea 174
Leandrosz 249
Lebor Gabala (A hódítások könyve) 330, 334
Léda 234, 245, 250
legfelső lény, legfőbb isten 16, 67, 68, 72, 73, 81, 83, 180, 183, 186, 187, 191, 197, 223, 224, 292, 298, 341, 358, 369, 372, 374, 377, 379, 382
Leinster 337
lele(k) 41
Lele fiai l. basilele(k)
lélek 13, 15, 22–26, 31, 41, 47, 55, 64, 66, 69, 93, 94, 168, 178, 182, 185, 186, 190, 191, 197, 198, 236, 237, 298, 322, 360, 379, 380, 381
lelekvándorlás 55, 64, 69, 322
Lemminkainen, Lemminkejnen 194
Lemures 256
lengyel(ek), Lengyelország 303, 375, 379–381, 383
Ler l. Lir
Lerna 236, 243
Lesza 29
Lethé 237
Létó 228, 240

Leukothee 231
Lévi 174, 175
Leviatán, Livjátán 155, 167, l. még Lótan
Lia Fail 328, 332
Libanon 128, 151, 156, 159, 160
Liber, Fufluns 258, 263, l. még Dionuszosz
Libera 258
Libéria 23, 35, 36
lidérc 381
Li-hegy 351
Lila, Lilitu, Lilith 129
Lin-có-hszü 343
Linosz 240
Lir, Ler 317, 335, l. még Llyr
litván(ok) 377
Livius 254
Livjátán l. Leviatán
ljeszij, ljeszovik 381
Lleu Llanu Gyffesa 338
Llud Llaw Ereint 338
Llyr 310, 317, 337, l. még Lir
Lo 346
Loange 41
loba 29
Loire 330
loitsuruno 194–196
Lojalitás-szigetek 359
Loki 205–211, 214, 215, l. még Utgard-Loki
Loko Jima 39–41
lol l. lul
London 311
Long, J. 44
Lót 152, 172, 173
Lótan, tannin Lótan 155, l. még Leviatán
lotuka(k) 17
Louhi, Észak úrasszonya 194
loup-garou l. farkasember
Louquo 69
Lucanus 306, 309, 310, 312
Luchtaire 313, 333
Lucretius 255, 264
lud 190
ludek 380
ludi saeculares 264
Lug 311, 312, 321, 326, 327, 332–336, 338, l. még Lámfhadat és Samildánach
Lugalbanda 126, 127
Lugalbanda a Hegység homályában 127
Lugalbanda és Enmerkar 127
Lugnasad 311, 326, 332
Lugudunum, Lyon 311, 327
Lukenie 42
Lukianosz 150, 158, 255
lul, lol 190
Lulluwa 148
Lung-po 348
luo(k) 30
Lupercus 257
Luzsica 381
Lúdia 243
Lyon l. Lugudunum

Máát 113
Mabinogion 311, 338
Mabon 316
Mac Cairth 319
Mac Dara 319
Mac Ibair 319
Macha 327
Macpherson 337
Macuilxochitl 85, 89
Madagaszkár 25, 32
madárjós(ok) l. augur(ok)
Maedoc, Szent 313
maenadok l. mainaszok
Mag Tured 310, 312, 313, 316, 332
mágadhí 278
magatama 296, 297
mágia, mágus l. varázslás
Magna Mater 223, 267, l. még Nagy Istennő

Magosz 163
magyar(ok) 160, 171, 184–186, 190, 197–199
Mahábhárata 275
Mahá-déva 285
Mahá-kálá 285
Mahaláél, Mahaláel 170
Mahuika, Miru, Whiro 372, 373
Maia 230
maidu(k) 47
mainaszok, maenadok 231
maja(k) 78–86, 90
Makpéla 173
malajálam(ok) 270
Mama Ocllu Huaca 75
Mamacocha 75
Mamad 23
Mami 141
Man 318, 327, 338
mana, manaizmus 15, 21, 23, 24, 29, 38, 44, 75, 76, 221, 360, 368, 369
mana-ariki 369
Manabozo, Glooscap, Manabus, Manibosho, Nanabosho, Wisaka, Nagy Nyúl 51, 52, 57
Manannán Mac Lir 317, 330, 335, 338, l. még Manawyddan
Manasse 175
Manawyddan 317, 318, l. még Manannán Mac Lir
Manco Capac 71, 75
mandan(ok) 57
mandarin 243
mandingo(k) 23–25, 29, 30, 32, 34, 36
Manes 256, 258
mangongo-társaság 36
Mani 183
Mania 258, 263
Manibosho l. Manabozo
manido l. manitu
manióka, maniok 69, 74
manitu, manido 44, 47, l. még Nagy Szellem
manna 176
mano(k) 36
manó 381
mantisz 13
mantra 276
Mantus l. Dis
Manu 282, 287, 289
Manub 365
manubium 257
manysi(k) l. vogul(ok)
maori(k) 369, 370
Marduk 117, 132, 136, 141, 142
Mariana-szigetek 367
mari(k) l. cseremisz(ek)
marind-anim(ok) 363, 365
Mars, Marmar, Mavors 201, 257, 258, 260–263, 309, 311, 313, 315, l. még Arész és Teutates
Marshall-szigetek 367, 374
Mars-Tioutatis 309
Martu, Mardu 127, 130, 156
martu(k), amurrú(k) 127, 130
Martu isten házassága 130, 138
Marut 285
Masú 139
másvilág, Alvilág, halottak birodalma, halottak földje, halottak országa, holtak birodalma, túlvilág 20–22, 24–26, 28, 29, 55, 61, 67, 69, 72, 73, 77, 81, 83, 85, 88–92, 94–96, 100, 103, 104, 107–110, 114, 117–122, 124, 128, 129, 138, 140–142, 153, 156, 159, 178, 182, 186–188, 191, 197, 208, 209, 214, 224, 225, 230–232, 234–237, 243, 244, 250, 251, 258, 267, 280, 282, 287, 294, 306, 310, 321, 322, 325–327, 329, 334, 336–339, 360, 363, 369, 372, 373, 379
maszai(k) 19, 20

maszk, álarc 35, 36, 48, 56–58, 70, 88, 107, 231, 320, 325, 360
Matres, Matronae 314
Matres Namausicae 314
Matres Nemetiales 315
Matres Treverae 315
Matronae l. Matres
Matszja 287
Matuzsálem l. Metuselah
Maui 372, 373
Mavors l. Mars
Mazdak 183
Mayapan 82
mbowamb(ok) 364
mdai-társaság 36
me 132
Medb 336
Médeia 249
medicine-man 56, l. még varázsló-orvos
Medusza, Meduza 244, 245, 325
Megaira 224
Megara 242
megbe 15
megszállottság 27
megváltás, megváltó l. messianizmus
Mehit 102
Melanézia 75, 291, 355, 358–367, 369
Melikertész 231
Melkart, Melqart 159
Mellonia 257
Melpomené 229
Melqart l. Melkart
Memfisz 104, 109, 110, 113, 152
Memfiszi Teológia 92, 95
Menelaosz 250
menomini(k) 46
Ménrót 171
Menvra 257
Mercurius 201, 263, 309, 311, 313, 315, 319, l. még Hermész
Mercus 263
méregpróba 33, l. még istenítélet
Mereszger 112
Meret 107
Merseburg 376
messianizmus, megváltás, megváltó 59, 104, 181, 182, 366
Metaneira 235
Metuselah, Matuzsálem 170
Mexikó 59, 78, 90
Mezopotámia 115–143, 145, 149, 156, 159, 164, 165, 168, 170–173, 178, 270, 271
A mezőben, a friss fuvön l. *Edinna uszagga*
mgoi-társaság 36
Miacht 333
miao(k) 350
Mictlancihuatl 90
Mictlantecutli 85, 89
midevinin 57
Midgard (hely) 214
Midgard (kígyó) 208, 211, 214
Midián l. Midján
Midir 334, 335
Midján, Midián 175
Mi-fej 346
Mihr 182
Mikamwese 49
Mikronézia 355, 367–374
Mil 334, 335
Mil fiai 333–335
milánói edictum 268
milk 155
Milka 172
milk-omr l. Moloch
Mimir 213
Min 110
Minerva 260, 262, 263, 313, 314, l. még Pallasz Athéné
Minga Bengela 42
Minnesota 57
Minósz 223, 237, 241, 242, 246
Minótaurosz 220, 242, 247
Miru l. Mahuika

Misaru, Misarum 140, 182
mistek(ek) 84
Miszor 163
misszió, misszionárius, hittérítő 32, 43, 44, 47, 71, 337, 366
misztérium, misztériumvallás 36, 182, 235, 236, 267
mitama 297
mitanni(k) 274
Mithra, Mithrasz, Mitra 178, 181, 182, 267, 268, 280
Mixcoatl 85
mjölnir 207, 208, 214
Moáb 151, 157, 173
mohamedán(ok), iszlám, 11, 181, 185, 188
moiety 18
Moira(k) 232, 264, 385, l. még Párka(k)
Mokasze 28
Mokosa 383
molchomor l. Moloch
molimo-szertartás 14
Moloch, molchomor, milk-omr 160
Moma 68
Mongan 320
Mongólia, mongol(ok) 60, 295
monolátria 167
monoteizmus 93, 167, 189, 289, 375
Mons Casius l. Szapán
Mont 101
mora (Afrika) 24
mora (szláv) 379
Morana 382, 383
mordvin(ok) 185, 190–192
Mórija 173
Morrigan 308, 333, 336
Móse l. Mózes
Mót 153, 154, 156, 162
Mózes, Móse 137, 167, 175, 177
Mpambe 29
Mu 342
Mu király története (*Mu tien-ce csuan*) 342
mudimo 24
muiszka(k) 75–78
Mukuru 18
Mulungu 29, 30, 32
múmia, mumifikálás 73, 93, 103, 107–109, 111, 114
Mummu-Tiámat l. Tiámat
munduruku(k) 64
mungi-társaság 37
Munin 205
Mura 67
mura 379
muramura 358
murt 189
Murugan 272
Murungu 32
Muszisi 22
Muszubi 295
Mut 101
múzsa(k) 229, 240, 265
Mükéné 243, 247, 250, 252
mvetyi-szövetség 36

Nabú 132, 142
Nacsi 298
Naevius 264
Naftáli 174
nága, nági, náginí 273, 285, 286
nagual, nagualizmus 79
Nagy Főpap, villac uma 71
Nagy Istennő 53, 267, l. még Magna Mater
Nagy Nyúl l. Manabozo
Nagy Szellem 44, l. még manitu
Nagy-tavak 46, 58
Nahhunte 178
Náhór, Nákhór 172, 173
Nahr Ibrahim l. Adónisz-patak
nahua(k) 84
naikú 297
Nákhór, l. Náhór

nam 132
nambikuara(k) 68
nam-me 132
nam-tar 132
Namtar 141
Nanabosho l. Manabozo
Nanderuvuszu 67
Nandeszi 67
Nanna (Elő-Ázsia) 120, 121, 131, 159
Nanna (germán) 208, 209
Nannar 121, 131
Nanterre l. Nemetodurum
Nantosvelta 307, 319
Nap háza 53
Nap Szeme, napszem 96–99, 101, 102
Napata 100
Napir 178
napisten, nő, Nap 47, 70, 72, 73, 75, 77, 86, 88, 93, 99, 102, 110, 120, 127, 139, 140, 145–148, 153, 178, 181, 203, 208, 210, 228–230, 232, 280–282, 284, 292, 294, 306, 316, 329, 346, 347, 349, 350, 379, 382
Naptár l. *Fasti*
Nara (első ember) 285
Nara (helynév) 299, 301
Nárájana 285
Nara-szimha, Nri-szimha 287
naszkapi(k) 49
naudeba(k) 24
Nauszikaa 251
navaho(k) 48, 53, 54
Naxosz 247
Nebterequeteba 78
Neftisz 106, 108, 111
Negev 148
Nehalennia 202
Nehbet 104
Neit 108, 111
nektár 224, 237
Nemea 242
nemed 325, 332
Nemesfém és Réz (Ku és Urudu) 125
Nemestrinus 257
német(ek), Németország 193, 200, 206, 212, 215, 216, 218 303, 338, 380
Nemetodurum, Nanterre 325
nemeton 315, 325, 332
Nemetona 311
Nencatacoa 78
Nennius 310
Neptunus 257, 263, 265, 317 l. még Poszeidón
Nera 327
néreisz(ek), néreida(k) 234, 250
Néreusz 234
Nergal 119, 122, 129, 141, 159, 178
Nergal és Ereskigal 141
Nero 266
Nerthus 202, 205
Nesszosz 243
Nesztor 375
Neti 141
A nevek alkalmazása l. *Cóir Amann*
ngendi(k) 40–42
Ngenecsen 68
ngomenle 24
ngongo(k) 40–42
ngoni(k) 30
Ngyambi 22
Ngyambi-Karunga 22
Der Nibelunge Not 215
Nibelung-monda 210, 214–216
Nicaragua 75
Nidud 217
niedere Mythologie l. alsó mitológia
Niflheim 214
Nigéria 30, 37
Nihonsoki, Nihongi (Japan krónikája) 293
niiname 300
Nikkal 159

Nilus 17, 20, 111, 112, 175
Nimes 315
nimfa(k) 223, 224, 229–231, 233, 234, 241, 245, 248, 250, 251, 259, 265, 380, 381
Nimrod 171
Ningal 159
Ningirszu 121, 135, l meg Ninurta
Ningiszida, Ningizzida 119, 133
Ninhurszag, Ninszikila, Ninti 117
Ninigi 295
Ninive, Ninua 140, 146
Ninkaszi 125, 126
Ninlil 120
Ninmah 117
Ninszikila l. Ninhurszag
Ninti l. Ninhurszag
Nintu 135
Ninua l Ninive .
Ninurta 121, 135, 171, l meg Ningirszu
Niobe 240, 241
Niord, Njord 202, 204, 205
Nippur 116, 120, 128, 134
Niszaba 117, 120, 127, 142
Niszir 138
Niulang 347
Njirana 358
Njord l. Niord
nkoma 24
Nóah l. Noe
noaidde 196
Noe, Nóah 170, 171
Nofertum 109
Noh Ek 83
Noisi 336
Nokomis 52
Nommo 31
Nona 74
Noricum 326
norito 300
normann(ok) 207, 217, 339, 378
norna(k) 212
Nortia 258, 260
norveg(ok) 210
Novgorod 378
Nri-szimha l. Nara-szimha
Nuada, Nuadu, Nuadu Argetlám 312, 316, 317, 332, 333, 338
nuba(k) 20
Núbia 99, 112
Nudd 317
Nudimmud 117, 135
nuer(ek) 20
nufoor(ok) 365
Numa Pompilius 265
numen 255
Numitor 261
Numi-Torem 187
Nuntusda 130
Nun 97, 98
Nut 97–99, 111
Nu-kua 341, 343, 344, 348, 349
Nu-va 345
Nux 223
Nzambi 32
nzema(k) 24

Nyambe 29
Nyame 31
nyamvézi(k) 28
Nyanga 42
nyanygya(k) 27, 29, 32
Nyasza-to 27
nyembe 37
Nyibita 42
Nyikang 30
nyimi 42
Nyimi Lele 41
Nyimi Longa 41, 42
Nyimi Songo 42
nyinabla 23
Nyonye N'Gana 39
nyoro(k) 21

Óannész 124, 164
Ob 186
obi-ugorok 184, 186–188
oboroten l. vámpír
Óceánia 44, 355–374
Odin, Otinn, Wuotan, Wotan 204–206, 208–210, 212–216, 218
Odudua 27, 30, 31
Odusszeia (Homerosz) 221, 251
Odusszeusz 234, 246, 250–252, 264
odzsibve(k) 44, 46, 50, 57
Oengus 334
Ogam-ábécé 310
ogboni-szovetség, -társaság 35, 37
Ogma 309, 310, 333
Ogmios 309, 310, 336
Ogo 31
Ogooué 36
Ógugie 251
óharai 300
Ohonamocsi 294
Oidipusz 253, 254
Oisin l. Finn
Ókeanosz 237
Oklahuilitszu 68
ol oiboni 19
Olelbis 47
olmek(ok) 84
Olorun 30
Olumpia 241
Olümposz 224–226, 228, 230–232, 234, 235, 243
Omecituatl 86
ómen 15, 33
Ometecutli 86
Omphalé 243
omumboronbonga 18
omuvapu-bokor 19
Ó no Jaszumaro 292, 293
ona(k) 68
Ónamucsi 294
Onogoro 294
Onurisz 101, 102
Óperenciás-tenger 237
ópiumháború 343
Oranyan 27
orenda 44
Oresztész 252, 253
óriás(ok) 73, 144, 145, 205, 207–211, 213, 214, 218, 224, 225, 243, 308, 310, 331, 339, 348, 350
Órión 233
orisa(k) 31
Ormazd, Ormuzd l Ahura-Mazda
orosz(ok) 186, 191, 193, 375–385
Orpheusz 240, 249, 250
ort l. urt
oruzo 18
Osgar 320
Osraige 320
Ószovetség, Ótestamentum 147, 150, 151, 154, 156, 157, 160, 163, 165–167, 169, 172
Osszián l. Finn
Ótestamentum l *Ószovetség*
Otinn l. Odin
ototeman l. totem
Otr 215
ovanene 19
Ovidius 255
ovimbundu(k) 35
oyo(k) 27, 30
Ozirisz 94–96, 102–108, 110, 111, 267

ördog 118, 119, 192, 197, 208, 347, 349, 382, 383
Öregek beszélgetése 317
Örmeny-fennsík l. Urartu
ört 191
ős 10, 11, 13–15, 18, 19, 21–30, 32, 33, 35–38, 45, 48–51, 53, 55–57, 62, 64–67, 71–73, 78, 82, 95, 98, 100, 111, 166, 167, 170,

172, 181, 184, 186, 187, 190, 192, 221, 256, 261, 264, 265, 284, 291, 296, 297, 319, 329, 334, 337, 342, 344, 346, 349, 350, 352, 356–358, 360, 362, 366, 372–375, 380
Ősanyag 168
Ősdomb 95, 100, 125
őskhaosz l. khaosz
Őskígyó 100
Ősóceán 95
Ősvíz 53, 93, 95, 97, 100, 110, 125, 168

Pa 349
Pabil 162
Pacha Mama 74
Pachacamac 73, 74
Pachay Achachi 74
pakaszéro-társaság 35
Palenque 83
Pales 257, 261
Palesztina 164–177
páli(k) 278
Palladion 226
Pallasz Athéné 220, 226, 227, 238, 240, 243, 245–253, 263, l. még Minerva
Pán 230, 231
Pandóra 238
Pan-ku 341, 343
Pannonia 104, 307, 309, 375
pantheon 27, 73, 75, 116, 120, 121, 130–132, 140, 142, 145, 150, 151, 155, 278, 289, 301, 305, 308, 368, 369, 371, 372
Pao 352
Pao-sze 352, 353
pap, papnő 11, 19, 20, 23, 27, 35, 36, 38, 67, 70–73, 76, 79, 80, 85, 87, 96, 98, 100, 102, 107, 111, 130, 136, 137, 157, 167, 202, 203, 228, 229, 241, 249, 254, 256, 257, 262, 276, 284, 297, 299–301, 306, 320, 321, 323, 324, 369, 374, 378, 379, 384
Papa 371
Papa-taunuku 371
pápua(k) 359, 362, 366
Paradicsom, Éden, Gan Éden 66, 67, 168, 169, 380, 384
Parasu-Ráma 287
Pardzsanja 285
pare(k) 29
Parisz, Páris 245, 250
Párizs 309, 315, 319
Párka(k) 264, 385, l. még Moira(k)
Parnasszosz 229, 239, 248
parszu 132
Partholón 331
partholón(ok) 331, 332
Passau 215
Pasziphaé 242
pati 281
Patrick, Szent 320, 337
Patroklosz 251
pauni(k) 47, 50, 56
Pauszaniasz 306
Pax 262, 266
Pax Romana 309
Pé 36, 37
Pegazus, Pégaszosz 246
Péleusz 234, 249, 250
Peliasz 249
Pelopidák 252
Peloponnészosz 225, 236, 247
Pelopsz 237, 252
Penates 255, 256, 265
Péneiosz 248
Pénelopé 252
Peng-laj 348
Peór 151
Perkunas 377
permi finn(ek) 188, 190
Perszephoné 159, 235, 250, 263, l. még Proserpina

Perszeusz 241, 244, 245
Peru 73
Perun 377, 378, 383
perzsa(k) 178–183, 228, 264, 267, 274, 280
Perzsa-obol 117
peyote 59, 60
Phaethón 232
phaiak(ok) 251
Phaidra 175, 247
phallosz 150
Pharsalia (Lucanus) 306
Philémón, Philemon 239
Philón Bübliosz 150, 163
Phlox 163
Phoibé 228
Phoibosz Apollón l. Apollón
Phósz 163
Phrixosz 248
Phrügia l. Frígia
Piacenza 255, 259
Picus 265
Pidraj, Bat-ar 152, 153
Pieria 229
pigmeus(ok) 9, 13–16, 41
Pillaijár 272
Pillan 68
pindzsi(k) 37
Pinenkir 178
Piramisszövegek 92, 94
Pirwa 147
Pisaisa 147
pitar 279
pithia l. púthia
Plautus 155
Plinius 254, 321
Plutarkhosz 106, 254
Plutón, Pluto l. Hadész
Plutosz 235
Poenulus (Plautus) 155
Pohaj 348
Pohjala, Pohjola 194
pokol 160, 212, 347, 349
polevik(ok), polevoj(ok), poludnica(k), przypoludnica(k) 381
polikefalizmus l. többfejűség
Polinézia 355, 367–374
Pollux l. Polüdeukész
poludnica(k) l. polevik(ok)
Polubosz 253
Poludeukész, Pollux 234, 245, 246, 263, l. még Dioszkuroszok
Poluhumnia 229
Poluneikész 253, 254
Poluphémosz 246, 251
Pomona 257
Pomponius Mela 324
Ponape 374
Popol Vuh (A község könyve) 78, 81, 83
poro-szovetség, -társaság 35, 37
Poszeidón 156, 220, 224, 231, 233, 234, 245–247, 251, 263, 265, l. még Neptunus
Poszeidóniosz 201, 325
Potifár(né) 147, 174
pradzsá 281
Pradzsápati 281
pradzsápatik 282
Preidin Annwn 338
prekolumbián magaskultúrák 70–79
préri indiánok 46, 57–59
Priamosz 250, 251
prithiví, prithví 280
prithu 280
próféta 156, 167, 324
Prokópiosz 375, 377
Prokrusztész 246
Prométheusz 222, 238, 239, 243, 244
Proserpina 263, l. még Perszephoné
Próteusz 234

protoind, elóind 275, 277, 278, 279, 287, 288
proto-polinéziai 369
provincia 104, 260, 267, 268
prózai Edda 203, 207, 208
przypoludnica(k) l. polevik(ok)
Ptah 95, 108, 109, 113
Ptolemaiosz(ok) 94, 103
Puana 67
Pu-csou-hegy 344
pueblo(k) 46, 48, 54
Pugat 161, 162
pun(ok) 155, 160, 267
Pura 67
Purának 276, 278–281, 283, 286
Purusa 282
Pugmalión 240
Puladész 252
Purosz 163
Pürrha 239
puthagoreusz(ok) 322
puthia, pithia 228
puthói versenyjáték 228
Puthon 228

Qades-wa-Amurru 156
Quetzalcoatl 83, 85–88
Quilla 71
Quirinus 257
qutú, Gutium 129, 130

Radigaszt, Redigaszt 379
rádzsa(k) 280
Ragnarok 214
Ráháb 167
Ráhel 174
Rajna 201, 303
Rakab-arpat 151
Ráma 287
Ráma-csandra 287, 288
Rámájana 275, 281, 285, 287, 288
Ramiriqui 76
Ramszesz 106, 113
Rangi 371
ráolvasás 117, 135, 136, 159, 163, 194, 203, 316, 323, 324
Rarog 382
Rasnu, Rasn 182
Rász es-Samra 149, 151
Rato 63
Rávana 288
Re 96–102
Rebeka 173
Redigaszt l. Radigaszt
reformáció 192
A régi idők krónikája l. *Kodzsiki*
Regin 215, 216
Reginsmál 215
reinkarnáció 22, 38, 55, 58, 62, 302, 335
remete 276
Remus 261
Renenutet 112
Resef, Resep 113, 159
Reuben, Rúben 174
Rhadamanthusz 237, 242
Rhea Silvia 261
Rhégion 240
Rheia 224, 267
Rhiannon, Riga-tona 315
Rhodesia 29
Ribhu 283
Riga-tona l. Rhiannon
Rigsmál 213
Rio Grande 62
risi 276, 277, 281, 284, 286, 288,
rita 280
ritus 11, 13–15, 19, 25, 26, 29, 31, 35, 36, 38, 39, 46, 48, 55–60, 64, 65, 68–72, 76, 78, 79, 85, 86, 107, 108, 110, 111, 130, 146, 156, 203, 221, 255, 259, 261, 262, 266, 267, 272, 276, 284, 298, 300, 314, 321, 323, 325, 329, 356–358, 360, 362, 365, 368, 369, 376

Roma, romai(ak) 43, 82, 103, 104, 106, 107, 112, 114, 149, 164, 201, 222, 231, 251, 254–268, 305–307, 309, 311–318, 322, 323, 325–327, 379, 381
A romai evről l. *De anno Romanorum*
román(ok) 339
Romulus 261
Rongo 371
rontás l. varazslás
Rosmerta 315, 319
rovásírás 203
rozsanyica 380
Ruad Ro-fhessa 307
Rubat Atirat Jam 156
Rúben l. Reubén
Rudra 284, 285
rumon 261
runa 203, 205, 210, 214, 216
runo 195
ruszalka 380
rutulus(ok) 265
Rugen 376, 378

Sa 32
saeculum 259, 264
Saemundr Sigfusson 203
saga 203, 218
Sahar 155
Sahnáme (Firdauszi) 181
šaitan 191
Salamon 165
Salamon-szigetek 359
Salim 155
salius(ok) 262
Samain 327, 332
Samak-to, Hule-to, Szemakhonitisz 154
samán, samanizmus 56–58, 60, 61, 70, 185, 186, 188, 196, 198, 295, 324
samándob, varázsdob 70, 188, 196, 197
Samas 131, 139, 140, 142, 181, 182
Samildanach 312, 333, l. meg Lug
Samoa-szigetek 369
Sampo, szampo 194, 195
Sámson 158, 177
Sámson-történet 158
Samu 150
San haj csing (*A hegyek es vizek szent konyve*) 341–344, 346, 347, 349
Sándor, Nagy 100, 274, 306
Sang 352
Sankuru 39, 42
Sao-hao 347
Saône 317
Saps 153, 154
Sára, Száraj 172, 173
Sárga Császar l. Huang-ti
Sárga Isteni Ős l. Huang-ti
Sárga-folyo 341, 351
sárkány, sárkánykigyó 119, 135, 139, 145, 146, 182, 215, 216, 228, 248, 249, 344–347, 351, 352
Sarrukin 131, 136, 175
Sarrukin szuletési legendaja 136, 175
Sátán 169, 180
Sataqat 162
Sata-rupa 289
Satri 258, 260, l. meg Saturnus
Saturnaliak 260
Saturnus 260, 262, 263, l. meg Satri
Saul 158
Sausga 147
Savaria, Szombathely 104, 267
Saxo Grammaticus 376, 378
Scarabantia, Sopron 265
Scath 336
Scipio 267
Scylla l Szkulla
seita 197

Sem 171
semi, szemita 113, 130, 149, 158, 159, 163, 171
Sen 353
Sena (istennő) 316
Sena (papnő) 324
Sena, Île de Sein 330
Sen-nung 349
Sequana 317
serpolnica 381
Sésanága 285, 286
Sét, Séth 170
Sethlans 258, 260
Shakespeare 324, 338
Si csi (Történeti feljegyzések; Szema Csien) 341, 344
sid(ek) 327, 329, 333–335
Siegfried l. Sigurd
Sigrdrífumál 216
Sigurd, Siegfried 215–217
Sikem 174
silluk(ok) 38
Silvanus 257, 261, 305, 307, 315
Simeon, Simon 174
símtu 132
Sineár 171, l. meg sumer(ek)
sintai 297
síntó 291–302
siqlum 159
Sirius 112, 182
Sisera, Sziszrá 177
Sisiutl 49
Siva 284, 286–289
skald(ok) 203, 204, 210
Skaldskaparmál 207
skalp(olás) 56
skandinav(ok), Skandinávia 185, 193, 196, 200, 207, 210, 218
skarabeus 100, 114
Skirnir 205
Skírnisför 205
Skócia 327
Sleipnir 205
Smertatius 309
Smertrios 309
Snorri Sturluson 203, 206, 212
Sogamoso 76, 77
Sol 264, l. még Apollon
Sopron l. Scarabantia
sors, végzet 104, 122, 129, 132, 133, 137, 141, 142, 144, 146, 212, 213, 222, 236, 253, 258–260, 265, 305, 380, 385, l. még fatum
sorstábla, tup símti 132, 135
Sótoku Taisi 292
Souconna 317
spanyol(ok), Spanyolország 76, 303
Spárta 234, 250
spolia opima 262
sramana, sram 277, 289
Srí 271, 282
Stájerország 309
Stator l. Juppiter Stator
Sterculus, Sterculius, Stercutius 257
Styx l. Sztux
Su 97, 98, 111, 168
Sua 77
Sucellus 305, 307, 308, 319
Sudul 148
Suetonius 254
Su-haj 351
Suomi 194, l. még finn(ek)
sumer(ek), Sumer 115–132, 134, 135, 137–142, 158, 159, 168, 171, 176, 178, l. még Sineár
Sumer királylista 124, 133
Sun 350, 351
supay 73
Sursunabu l. Ur-sanabi
Surtr 210
Suruppak 123, 138
šuleš 191
svéd(ek) 205, 210, 212, 217
světelka, svetielko 381
Sweinsson 203

szabin(ok) 260
Szacuma l Ata
Szahara 9, 10
Szaisz 111
Szajna 317, 325
Szakkara 109, 114
szakralis fejedelem(seg) l istenkiraly(ság)
Szaltu 136
Szamal 161
szamap(ok) 365
szamojed(ok) 188
szampó l. Sampo
Szankhuniathon 150, 160, 163
szanszkrit 270–276, 278–281, 377
Szaószjant 181
Szapán, Szapón, Mons Casius, Hazzi-hegy 150, 151, 153, 155
Szaraj l. Sára
Szárapisz, Szerapisz 103, 267
Szaraszvati 289
Szarpédón 241
szász(ok) 213
szaturosz(ok), szatir(ok) 231, 381
Szedna 61
Szehmet 109, 113
Szeilenosz l Szilenosz
szeirenek l. szirenek
Szelene 230, 232, 233, 264, l. meg Artemisz es Hekate
Szelket 108, 111
szellem 13–16, 20–22, 24–29, 31–37, 44, 48, 49, 51–55, 57–59, 60, 62–66, 69, 70, 85, 134, 138, 168, 185–187, 189–193, 197, 198, 213, 255, 256–259, 261, 263–265, 271, 291, 345, 348, 351, 353, 357, 360–364, 369, 373, 381–384
Sze-ma Csien 341, 344
Szemakhonitisz l. Samak-to
Szemele 230
szemita l sémi
szemmel veres 34, 114
Szenegambia 36
szentely 99, 104, 113, 119, 120, 123, 130, 136, 140, 159, 167, 203, 228, 256, 296, 297, 299–301, 315, 325, 332, 378
Szentirás l *Biblia*
Szerapisz l. Szárapisz
szerb(ek) 379, 385
szerpjelsija 381
Szésztosz 249
Szet 103, 105, 106, 113, 157
szfinx, Szphinx 105, 220, 223, 253,
Szibéria 55, 186, 198, 291
szibilla(k), szibulla(k) 229
Szibilla (Sybilla)-*konyvek* 261, 267
Szibitti 141
szibulla(k) l. szibilla(k)
Sziduri 137, 138
Szijámak 181
Szilenosz, Szeilenosz 231
szimbólum, szimbolikus 11, 35, 38, 57, 96, 103, 121, 139, 150, 161, 197, 299, 306, 320, 321, 325, 382
szimo-szovetseg 36
Szin 121, 131, 140
Szináj-hegy, Horeb 166, 176
Szindhu l. Indus
szinkretizmus 116, 131, 140, 143, 149, 150, 165, 167, 174
Szinón 251
szirének, szeirenek 234
Szíria 119, 130, 140, 147–150, 154, 157, 158, 164, 171, 244
szir(iai) istenno, Dea Syria 150, 158
A szíriai istennőről (Lukianosz) 150
Sziszra l. Sisera
szisztrum 107, 110, 112
Sziszuphosz 237
szíu(k) 44, 46, 48, 58
Szíva-oazis 100
Szivárványkigyo 359
Szkulla, Scylla 234, 251
szláv(ok) 375–385

A szlávok krónikája (*Cronica Slavorum*; Helmold) 376
szlovák(ok) 375, 381
szlovén(ek) 383
Szobek 111
Szodoma 172, 173
Szoga Umako 292
Szoinidi 63
Szokárisz 107
szóma 179, 283
Szombathely l. Savaria
Szopedet 112
Szophoklész 219
szorb(ok) 381
Szotisz 112
szoto(k) 24
szorny 49, 51–53, 63, 90, 129, 136, 139, 155, 167, 208, 217, 225, 234, 242–247, 253, 331, 339, 360
Szpenta Mainju 180
Szphinx l. szfinx
Szraosa 182
szrecsa 385
Szros 182
Szthene 244
sztoicizmus 266
Sztrabon 201, 203, 321, 325, 330
Sztribog 382
Sztumphalosz 243
Sztux, Styx 236
Szud 120
Szudan, szudani 10, 11, 23, 27, 30, 32, 34, 36
Szu'en 120, 121, 131, 140
Szugavara Micsizane 301
szugyenyica 385
Szuiko 292
Szukhosz 111
szura 281
Szurja 280, 282, 288, 289
Szusza-no-o 292, 294
Szvajam-bhú 282
Szvantovit 378, 379
szvar 280
Szvarog 377, 378, 381, 382
Szvarozsics 382

Ta'aroa 369, 370
Taautosz 163
Tábla Háza l. Édubba
tabu, tapu 13, 18, 40, 50, 55, 56, 65, 359, 368, 369, 371
Tacatecutli 90
Tacitus 201, 202
Ta-csang 351
Tages 259
Tahiti 367
Tahi-tumu 370
Tahmúrasz 181
Tainaron hegyfok 236
taino(k) 65, 69
Taj-hao 347
Taj-ju 348
Takacsiko 296
Takami-muszubi 296
Taliesin konyve 338
talizmán 26, 34, 315, 372
Tallija, Bat-réb 152, 153
Talosz 242
táltos 196, 198
Tama 373
tamanak(ok) 67
tamga 186, 187
tamil(ok) 270–272
Tammúz l. Dumuzi
Tamoi 67
Tamon 301
Tamuzi 66
Tán Bo Cualgne (*A cualgne-i marharablás*) 320, 324
Tane 371, 372
Tanfana 202
Tang 352
Tangaloa 369
Tankun 296

tannin 167
tannin Lótan l. Lótan
Tantalosz 237
taoista, taoizmus 340, 341, 348 352–354
taotie 350
tapasz 276
tapaszvi, tapaszvin 276, 277, l. még aszkéta
tapu l. tabu
Tara 312, 327, 335
taran, toran, Taran 306
Taranga 373
Taranis 305, 309, 312
tariana(k) 64, 65
Tarquinius(ok) 261
Társaság-szigetek 369, 370
Tartarosz 224, 237
Tarvos-Trigaranos-bika 319
Tasmétu 142
Tasmisu 144
tatár(ok) 188, 189, 191
taulipang(ok) 63
taurosz(ok) 229
Taurusz 143
Tefnut 97, 99, 111, 112
Tehóm, tehóm 135, 168
tejtenger 286, 287
Tekhnitész 163
Tél és Nyár (Enten és Emes) 125
telegu(k) 270
Télemakhosz 252
Telipinu, Telipuna 146, 147
Tellus 257
Temáukl 68
Temmangu 301
Temmu 292
Tempé 229
templom 19, 22, 70, 72, 76, 79, 84, 85, 88, 94, 95, 99, 104, 109, 111, 121, 144, 155, 158, 171, 177, 227, 258, 262, 264, 266, 267, 319, 325, 330, 378
Tenochtitlán 86, 88
teocalli 84
teokrácia, teokratikus 70
Teotihuacán-kultúra 84
Tepeyollotl 89
Tequendama 77
teráf(ok) 174
Terah, Thárè 172
teremtő, teremtő isten, teremtő főisten, teremtés 12–14, 21, 22, 27–32, 39, 40, 42, 47, 48, 51, 54, 58, 61, 65–70, 72–74, 76, 77, 81, 83, 86–88, 92, 95–97, 100, 109, 111, 116, 117, 120, 122, 123, 125, 134, 135, 137, 139, 168, 180–182, 187, 192, 193, 205, 212–214, 238, 262, 280, 281, 283–286, 288, 289, 301, 306, 322, 329, 341, 343, 344, 357, 358, 362–364, 368–371, l. még kozmogónia
teriomorf, teriomorfizmus 14, 220, 223
termékenység 10, 22, 26–31, 57, 58, 65, 66, 68, 76, 78, 82, 83, 89, 92, 100, 104, 106, 108, 110, 112, 116, 118–121, 130, 133, 136, 139–142, 146, 147, 149–151, 153–162, 166, 168–178–180, 182, 202, 203, 205, 206, 222, 223, 231, 236, 256–258, 262, 263, 271, 272, 283, 287, 302, 306–308, 314, 315, 321, 327, 334, 361, 362
Terminus 257
Termutisz 112
Terpszikhoré 229
Tesub 144, 145
Teteoinnan 89
teuta 308
Teutates 308, 309, 312, l. még Mars
Teutoburgium 309
Te Wai-ki-Tai-tama 371
Texcoco 86

Tezcatlipoca 83, 86–88
Thaleia (kharisz) 227
Thalia, Thaleia (múzsa) 229
Tháré l. Terah
Théba (egyiptomi) 100, 101, 112
Théba (gorog) 240–242, 247, 252, 253
Themisz 225, 239
Themisztoklesz 228
Theogonia (*Az istenek születese*; Hésziodosz) 219, 221
theomakhia l. istenharc
Thészeusz 231, 246, 247, 249, 266
Thetisz 234, 250
Thiázi 211
Thietmar 376
Thkuyi 48
Thonapa l. Illapa
Thor, Donar 204, 206–208, 211, 214, 378
Thot, Dzsehuti 99, 110, 114, 163
Thrakia, trák(ok) 240, 243, 249
Thrym 207
Thrymskvidha 207
Thursday 207
Thuesztész 252
Tiámat, Mummu-Tiámat 135, 136, 168
Tiberis 257, 261
Tiberius 313
Tibullus 255
Ti-csün 346
T'ien 341
Tien ven (*Égi kerdesek*; Csu Jüan) 340, 341
Tiermes 197
Tigris 115, 131, 144
Tiki 372
Ti-ku 350, 352
Tilmun, Bahrein 117, 124, 138
Tinia 257, 258
Tiphusz 249
Tir Tairngire 318
Tistrjá 182
Tisziphone 224
titán(ok), titanisz(ok) 224, 228, 230, 232, 233, 237, 238, 281
Titicaca-tó 73, 75
titkos társaság 11, 27, 35–37, 48, 58, 65, 203, 205, 360, 361
Tiu l. Tyr
Tiw 200, 206, l. még Tyr
tiwaiwaka 373
Tlaloc, tlalocok 85–88
Tlaltecutli 89
Tlazolteotl 89
Tlillan Tlapallan 88
tlinkit(ek) 46, 56
Tloque Nahuaque 86
To Kambiana 364
To Korvuvu 364, 365
toba(k) 63
Toci 89
Toerisz 111
Togo 24
tóhu-va-bóhu 168
Tollan 88
tolték(ok) 79, 83, 84, 88
Tonacacihuatl 86
Tonacatecuhtli 86
tonalpohualli 85
Tonantzin 89
Tonatiuh 87
Tonga-szigetek 367, 369
Tora 13, 16
toran l. taran
Torday Emil 39
Toré 16
tosigoi 300
totem, totam, totemallat, ototeman, állatos, totemisztikus 13, 15, 17, 18, 23, 24, 31, 44, 45, 50, 51, 56, 79, 186, 198, 257, 260, 286, 315, 356, 358, 361
totemoszlop 45
tobbfejűseg, polikefalizmus 379
torok(ok), Torokország 143, 185, 198

torpe 82, 111, 204, 210, 215, 216, 218, 286, 287
Történeti feljegyzések l. *Si csi*
trák(ok) l. Thrakia
treveri 315
triáda 322
triász l. istenhárom ság
tri-bhuvana 280
trickster l. kópé
Trier 313
Triglav 379
tri-lóka 280
trimúrti 286, 288, l. még istenhárom ság
Trisztán 336
tritón(ok) 220, 234
triumphus 262
Trója 229, 232, 245, 250–252, 264, 265
Trobriand-szigetek 364
Trundholm 203
tszimsian(ok) 46
Tu 371, 372
tuath 308
Tuatha Dé Danann 307, 308, 329, 332
Tubalkain 170
Tuesday 206
I. Tukulti-Ninurta 171
túlvilág l. másvilág
Tum l. Átum
tun 80
Tung szu feng ji 344
Tung-vang-kung 342
Tuniszi-öbol 151
Tunja 76, 78
tup símti l. sorstábla
tupi(k) 63
tupinamba(k) 67
Turan 258
Turnus 265
Tündareusz 234
tündér 217, 218, 271, 276, 326, 327, 336, 381
Tuphon 146, 225
tűrpróba 33, l. meg istenítelet
Türosz 149, 159, 162, 241, 247
Tűzföld 62, 64, 68, 70
tűzisten 85, 344, 347
tűzpróba 32, 296, l. még istenítélet
Tvastar 282–284
Tyr, Tiu, Ziu, Ziw 204, 206, l. még Tiw

U l. Lahar
U és Ezinu l. *Juh és Gabona*
uacsemine 74
U-anna 124
Ubangi 42
udmurt(ok) l. votják(ok)
Udum 162
udzsat-szem 114
udzsi 295
udzsigami 300
Uga-no-mitama l. Inari
Ugarit 144, 148–164, 167
ugor(ok) 184, 186
Uillen mac Cachir 318
Új-Britannia 364, 365
Új-Guinea 359, 363–365, 367
Új-Hebridák 359
Új-Kaledónia 359
Új-Zéland 367–369, 372
Ukemocsi 295
Ukko, Ukkó 193–196
ukrán(ok) 384
Ull 210
Ullikummi 144, 145, 151
Ulster 320, 323, 327, 328, 330, 335, 336
ummanu 124
Úm-napisti, Úm-napisti-rúqu l. Utá-na'istim
Uni 257
Unktahe 49
uo(k) 83
Upelluri 144, 145

upiór 379
upír 379
Upuaut 108
Ur 116, 121, 140, 172
urabe 301, l. még jós
Urál 184, 186, 188
Urania 229, 240
Uranosz 224, 227
Urartu, Ormény-fennsík 171
III. Uri dinasztia 118, 121, 131, 142
Ur-Kaszdim 172
Urma 148
Ur-nammu 122
Ur-sanábi, Sursunabu 122, 139
urt, ort 190, 191
Uruk 116, 118, 120, 126–129, 137–140
USA l. Egyesult Államok
Usasz 282
usebti-szobor 114
Usnech fiainak száműzetése 336
Uszoosz 163
Utá-na'istim, Úm-napisti, Úm-napisti-rúqu 137–139
Utgard-Loki 208, l. még Loki
Uto 104
Utu 120, 127, 131, 142

Ügyeskedők 82
ünnep 14, 17, 19, 25, 28, 36, 48, 58, 60, 61, 65, 72, 76, 79, 89, 95, 103, 106, 108, 110, 145, 177, 188, 191, 202, 203, 223, 231, 249, 258, 260, 264, 266, 298, 299, 300, 311, 314, 326–328, 360, 371, 378, 379

Vádzsa 283
Vafthrúdnismál 206
Váju, Váta 182, 285, 288
vakanda 44
Valhalla 206, 212
Vali 210
valkúr 206, 212, 216, 217
Változások könyve l. *Ji king*
Vámana 287
vámpír, oboroten 379
ván(ok), vanir 204, 205, 210
Vancouver-szigetek 58
vang-mu 342
vanir l. ván(ok)
Varáha 287
varázsdob l. sámándob
varázslás, varázsló, varázserő, mágia, mágus, rontás 12–16, 18–21, 23–28, 33–36, 38, 42, 44, 45, 53, 55–58, 60, 62, 66, 69–71, 75, 76, 92–94, 105, 117, 123, 127, 129, 130, 135, 136, 155, 159, 163, 174, 176, 181, 188, 194, 203, 205, 206, 208, 215, 216, 249, 251, 258, 272, 276, 301, 304, 305, 307, 312, 313, 319–321, 323, 326, 330–338, 343, 356, 357, 368, 373, 380
varázsló-orvos, kuruzsló 15, 16 34, 57, 70, 196, 384, l. meg medicine-man
Varro 254, 264
Varuna 178, 280, 281, 284
Varunan 272
Vászuki 286
Váta l. Váju
Vatauineiva 68
vátesz, váteszno 321, 324
Väinämoinen, Vejnemojnen 194
Véda, Védák, védikus 178, 275–286, 288, 289
védő-, őrzőisten, -szellem, -tündér 13, 27, 44, 45, 48–50, 56–58, 60, 66, 72, 79, 108, 109, 111, 189, 205, 212, 229, 230, 255–258, 263, 272, 311,

313, 316, 342, 343, 348, 353, 380, 381, 383
Vegove 259
vegzet l sors
vei(k) 23
Veiovis l Dis
Vejnemojnen l Vainamoinen
Velence 192
Velesz, Volosz 383
Vendidád, Vidévdát (Démonuzó Történy) 179
Venus 257, 263, 265, 318, 383, l meg Aphrodite
Venus (bolygo) 83, 85, 88, 118
Venus-ev 80
Ven-vang l. Csou Ven-vang
Verethragna, Bahram 182
Vergilius 255, 264
verses Edda 203–205, 207, 208, 211, 212, 215
Vertumna 258
Vertumnus 258
Vesta 257, 262, l. meg Hesztia
Vesta-szúz 19
Veszna 383
Vetru 382
Vibhu 283
Victoria 262, 267
Vidar 210
Vidévdát l. *Vendidád*
víla 381
világfa 55, 69, 212, 213, l. még Yggdrasil
világócean, világtenger 122, 282
villac uma l. Nagy Fópap
Vindhja-hegység 271, 272
vinnebégo(k) 50
Viracocha, Con-Tici-Viracocha-Pachayachachic 72, 73, 75
Virotutis l. Bormo
Virtus 266
Visnu 281, 285–289
Visva-karmá, -karman 289
vitoto(k) 68
Vitus, Szent 379
Vivaszvant 282, 283
vizozon 52, 71, 81, 82, 87, 96, 123, 124, 134, 135, 138, 139, 170, 179, 239, 287,
vízpróba 32, l meg istenitelet
vjedogonja 379
Vlagyimir 378
vlkodlak 379
Vocsi 67
vogul(ok), manysi(k) 185
Vohu Manah 180
Volca-nemzetseg 260
Volga 184, 185, 189, 190
Volosz l. Velesz
Votan 83
votjak(ok), udmurt(ok) 188–191, 193
Vourukasa-tó 183
Volsunga-saga 216
Volund 217
Voluspá 212
Voros-tenger 176
Vritra 283, 284
Vu 343
Vukub hunahpu 79
Vulcanus 260, 262, 263, 313, l. még Héphaisztosz
Vu-vang l Csou Vu-vang

waka-versek 293
walesi(ek), Wales 305, 306, 310, 311, 313, 315, 317, 318, 322, 324, 327, 337, 338
wantoat(ok) 363
Wasitta 144
Wauh keon 49
wedimmu 134
Werwolf l. farkasember
Whiro l Mahuika
wilkolak 379
Wilson, Jack l. Wovoka
Wiosna 383

Wisaka l. Manabozo
Wotan l. Odin
Woto 41, 42
Wovoka, Jack Wilson 59
Wuotan l. Odin

Xaman Ek 83
Xélász 68
Xilonen 89
Xipe 85
Xipe Totec 89
Xiuhtecutli 85, 89
Xochipilli 89
Xochiquetzal 89
Xolotl 90
xul'-oter 185, 187

yam 363
Yggdrasil 213, l. még világfa
Ymir 205, 213
Yucatán 78–84
Yum Kaox 84

Zagrosz 143
zapotek(ok) 84
zaramo(k) 33
zarándokút, zarándoklat 113, 299, 300
Zarathustra, Zoroaszter 178–183
Zarija 384
Zebulón 174
zemi 65
zerványizmus 183
Zesát 110
Zeusz 156, 200, 220, 221, 223–228, 230, 232–246, 250, 251, 263, 265, 305, 378, l. meg Juppiter
Zeusz Kasziosz 151
zikkurrat 171
Zilpa 174
Zipacna 83
Ziu l. Tyr
Zi'uszudra 123, 124, 138
Zi'uszudra és a vízözön 123, 134
Ziw l. Tyr
zmora 379
Zo 37
zoomorf 357
Zoroaszter l. Zarathustra
Zú l. Anzú
zugattyú, zúgófa 14, 35
zulu(k) 24, 28, 34
zunyi(k) 46, 47, 55
Zurván 183
zurjén(ek), komi(k) 185, 188–191

zsaga-társaság 35
zsidó(k) l. héber(ek)
Zsijüe 346
zsivaro(k) 66
Zsu-sou 347
Zsuzsanna 160

Kiadja a Gondolat, a TIT kiadója
Felelós kiadó a Gondolat Kiado igazgatója
Felelős szerkesztó: Kulcsár Zsuzsanna
Műszaki vezető: Kálmán Emil
Műszaki szerkesztó: Korányi Anna
A borító- es kotésterv Nagy Béla munkája
Megjelent 43 000 példányban
22 (A/5) iv terjedelemben
Ez a konyv az MSZ 5601–59 es 5602–55 szabványok szerint keszult
78.4737.66-12-1 Alfoldi Nyomda, Debrecen